MANGA! ANIME! MANGA! ANIME! MANGA! ANIME! MANGA! ANIME!



DRAGON BALL w Polsce!

ISSN: 1428-5894
INDEX: 339091

可愛い

GAZETA KAWAII powieś nas w swojej szkole!

Kawaii

PIERWSZY W POLSCE MAGAZYN DLA MIŁOŚNIKÓW MANGI I ANIME

Cena: 7,50 zł

Nr 6/99 (22)
PAŹDZIERNIK/LISTOPAD 1999

MAMORU OSHII W POLSCE!
na planie filmu "Avalon"

Szkarłatny pilot
ze świnią w hydroplanie

Kiki`s delivery service
poczta na miotle

Hotaru no haka
grobowiec świetlików

Naoko Takeuchi
mangowa czarodziejka

Wielkie roboty
duże jest piękne!



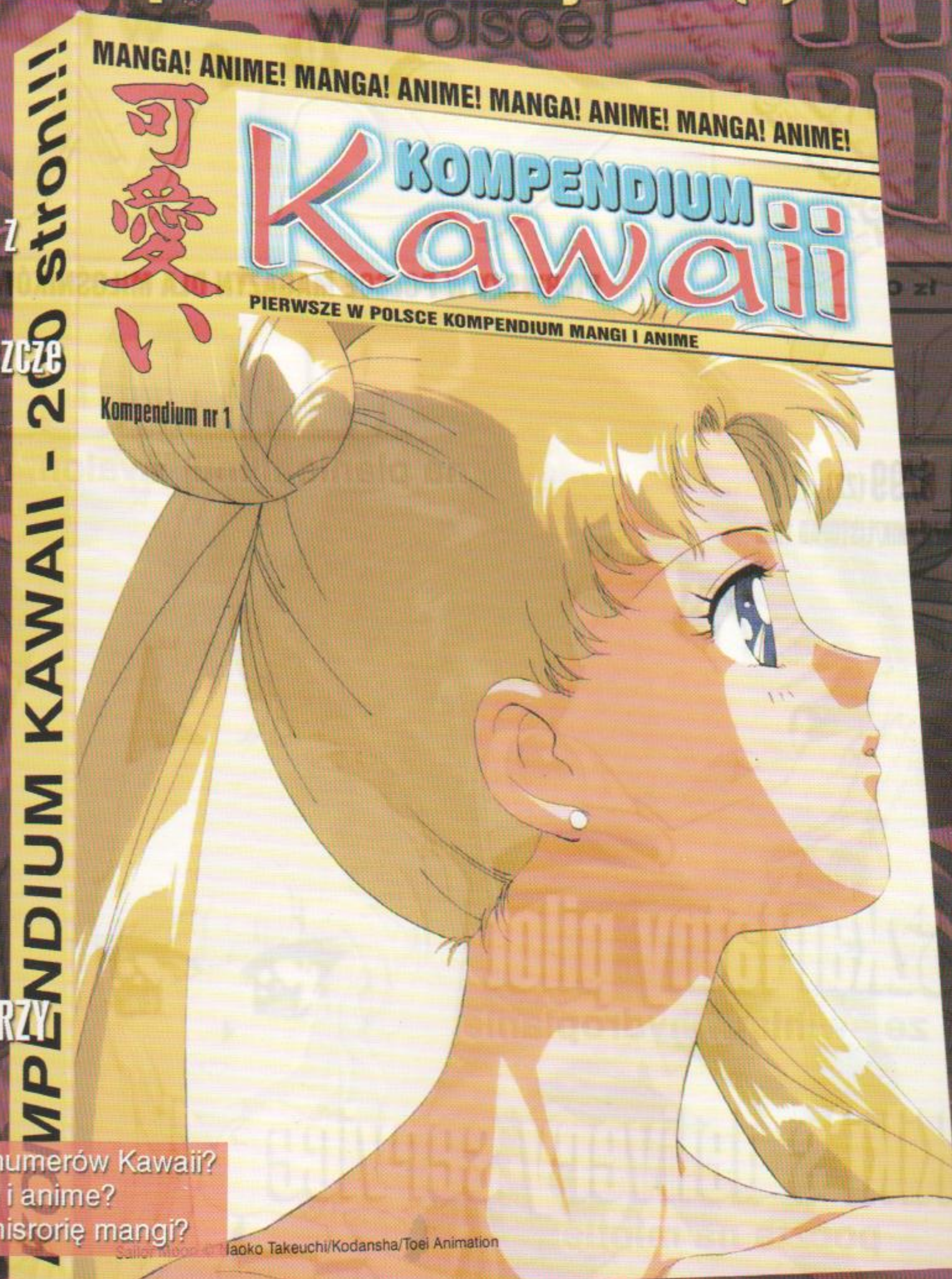
Jedyne POLSKIE MANGOWE KOMPENDIUM dostępne jeszcze przed Mikołajem! (*)

A w nim między innymi: (!!!)

- Uzupełnione i poprawione teksty z magazynu Kawaii!
- Unikatowe materiały, których jeszcze nigdzie nie opublikowano!
- Historia magazynu Kawaii!
- Historia mangi!
- Twórczość Czytelników!
- Dragon Ball, Sailor Moon, Clamp, Neon Genesis Evangelion, Akira, Tenchi Muyo... ... ...

I wiele innych niespodzianek!

TEGO NIE MOŻESZ PRZEGAPIĆ!!! DRUGA TAKA OKAZJA NIE POWTÓRZY SIĘ JUŻ NIGDY!!!



* Nie możesz dostać archiwalnych numerów Kawaii?
* Chcesz wiedzieć więcej o mandze i anime?
* Chcesz poznać redakcję Kawaii i hisrorię mangi?

W KOMPENDIUM KAWAII znajdziesz to wszystko i o wiele więcej!

Będzie to jedyne i niepowtarzalne wydanie (nie przewidujemy dodruków), ograniczony nakład - tylko dla fanów! Niepowtarzalny prezent dla każdego fana mangi i anime! Niesamowite źródło mangowej wiedzy dla każdego fana!

Wszyscy, którzy chcą mieć pewność, że otrzymają Kompendium Kawaii, mogą zamówić je już teraz! (patrz; przekaz na końcu magazynu). Dzięki temu będziesz miał pewność, że nie tylko otrzymasz Kompendium Kawaii najszybciej jak to możliwe, ale również MNIEJ ZAPŁACISZ! - pamiętaj - kto pierwszy, ten lepszy. Drugiej takiej okazji nie będzie...

Miejsce na Twoją reklamę!
Dzwoń! - 0601 79-95-92

Cana sklepowa: 25 złotych
Cena w Kawaii: 20 złotych + pewność otrzymania (nakład ograniczony)

* W sprzedaży od początku listopada!

Kawaii

Numer 22

Październik/Listopad 99

e-mail: kawaii@silvershark.com.pl
www.silvershark.com.pl, #kawaii-pl

Redakcja

Paweł Musiałowski
redaktor naczelny

Yukiko Miyaura
tłumaczenie i opracowywanie materiałów źródłowych, korespondencja z Japonii

Dariusz Styrna
film, historia i kultura Japonii

Stali współpracownicy

Witold Nowakowski
Tom S. Gawroński
Aneta Niewada
Małgorzata Musiałowska
Bazyli Zygan
Aleksandra Janusz

Redaktor techniczny

Jacek Sawicki

Projekt graficzny, skład komputerowy

Grzegorz Jaszczyszyn

Wydawca

Silver Shark Sp z o.o.
ul. Tęczowa 25, 53 - 602 Wrocław
tel. (0-71) 34-37-071 w. 338
tel. (0-71) 34-37-071 w. 337
tel./fax (0-71) 34-120-83

Zbigniew Bański
dyrektor wydawnictwa

Biuro obsługi klienta

tel. (071) 34 120 82
tel. (071) 34 120 83

Krzysztof Herla
kierownik biura

Daniel Śniegoń
Prenumerata

Dział Reklamy

Jacek Bzdun
tel.: 0601 79 95 92

Miesięcznik NEWTYPE przesyłają nam Keros i Bia z MANGAZYNU. Dziękujemy!

Redakcja składa podziękowania Ambasadzie Japonii w Warszawie, za udostępnienie materiałów do publikacji.

Z KRAJU I ZE ŚWIATA 4-9

MANGOWA MORDKA MORDENA 10

3xM to nowa rubryka, w której możecie spodziewać się najróżniejszych "dziwnych rzeczy", chociażby w części związanych z mangą, czy też Japonią. Morden nie da Wam się nudzić, w każdym wydaniu jego kącika znajdziecie sporo różnych ciekawych informacji, które każdemu fanowi mangi wcześniej czy później się przydadzą.

PORCO ROSSO 11-15



Cofnijcie się wraz z tajemniczym pilotem o pseudonimie Porco Rosso do czasów "asów lotnictwa". Do wieku wspaniałych maszyn, które mknęły przez błękitne niebo i odkrywały przed swoimi właścicielami nowy świat... kolejny hit Króla Anime - Hayao Miyazakiego, który można było obejrzeć w polskiej wersji językowej na falach kanałów, "Canal Plus" oraz "Ale kino!".

ANIME W TELEDYSKACH 16

KIKI'S DELIVERY SERVICE 17-21

Magiczna poczta Kiki - kolejna magiczna opowieść z dorobku Hayao Miyazakiego, którą znać po prostu trzeba! Jeśli przypadł Wam do gustu świat Totorów, a Wasze serca szeptem poprosiły o jeszcze - oto wspaniała przygoda - pierwsze kroki w dorosłym życiu i walka o niezależność - być może już niedługo wielu z Was znajdzie się na miejscu Kiki...

K. TSUBASA - CHARAKTERYSTYKI (część 2) 22

HOTARU NO HAKA 23-27



Druga wojna światowa, śmierć, głód, zniszczenie... a w całym tym zamieszaniu dwójka dzieci walczących o przetrwanie... myślicie, że wszystko już widzieliście? - po raz kolejny przekonajcie się, jak daleko sięga manga i anime... przed projekcją obowiązkowo uprasza się o zakup paczki chusteczek... będą Wam potrzebne...

ROBOT CARNIVAL 28-29

Dziewięciu animatorów - jedna wizja! Robot Carnival to zestaw nowelek, których głównym bohaterem jest robot! - zabawne, wzruszające, straszne i zadziwiające - tutaj znajdziecie wszystkie rodzaje opowieści. Jeden film, który zadowoli najwybredniejsze gusta...

NAOKO TAKEUCHI 30-31

AKIRA 32

CLAMP 33-34



Ha! A tutaj prawdziwa gratka dla wszystkich fanów sławnej w całym mangowym świecie grupy Clamp! Jeśli jeszcze nie orientujecie się, o kim mowa, czym prędzej pędźcie na te strony i nadróbcie braki! Jeśli natomiast wiecie kto to taki, również warto podsumować swoją wiedzę, gdyż z sympatycznymi paniami, a właściwie z ich twórczością, spotkamy się na naszych łamach jeszcze niejednokrotnie.

MAGIC KNIGHT RAYEARTH 35-38

No właśnie, oto kolejna okazja do wejścia w dziwny i magiczny świat grupy Clamp. Jedna z najbardziej znanych pozycji i chyba jedna z najbardziej oryginalnych w ich dorobku. - Trójka dziewcząt zostaje przeniesiona do fantastycznego świata, któremu zagraża śmiertelne niebezpieczeństwo, a jedynym dla niego ratunkiem są tajemniczy rycerze... Magic Knight Rayearth...

GAZETA KAWAII + PLAKAT 39-46

Od dzisiaj oprócz plakatu będziecie również regularnie otrzymywali porcję świeższych informacji prosto z Japonii! - Gazeta Kawaii! - dzięki niej możecie zainteresować mangą i anime wiele osób - wystarczy, że udostępnicie Gazetę Kawaii wszystkim, którzy tego zapragną - mówiąc w skrócie - powieście nas w (np.) swojej szkole! Czekamy również na Wasze opinie - jak Wam się podoba nasz nowy dodatek i co moglibyśmy w nim zmienić na lepsze!

FANDOMINACJA (część 5) 47

MAMORU OSHII W POLSCE 48-50

WYWIAD - RAFAŁ RZEPKA 51

RURONI KENSHIN 52-53

Manga, którą każdy fan znać powinien. Jedna z najbardziej znanych i cenionych serii mangowych, która podbiła serca fanów na całym świecie. Uwaga dziewczęta! - to coś dla Was! - przystojny, główny bohater tej opowieści, podbije Wasze serca. Jego tajemnicza przeszłość i blizna na policzku w kształcie krzyża, zapadną Wam na długo w pamięci...

WYWIAD - WANEKO 54

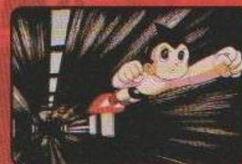
DRAGON BALL 55-57



Czy wiecie, jak wielki wpływ miał Dragon Ball na rozwinięcie się wielu rynków mangowych na świecie? - jeśli nie, to wiedzcie, że ta opowieść, to prawdziwa BOMBA! - bomba, która lada chwila wybuchnie i u nas...

WYWIAD - YOSHIKO, MAKO I URESHI 58

WIELKIE ROBOTY 59-63



O la la! - temat morze! - jeden z najbardziej znanych i najbardziej fascynujących tematów w mandze i anime. Kto z Was nie słyszał o "wielkich robotach"? Na pewno każdy. Nie ważne, czy ten temat Was interesuje, czy też jego obecność Wam przeszkadza - jedno jest pewne - manga nie byłaby tym, czym jest, gdyby nie... roboty... WIELKIE ROBOTY... ten artykuł, to pozycja obowiązkowa w tym numerze...

DRAGON HALF 64-65

Pół dziewczyna, pół smok, mnóstwo problemów i zabójczy humor, który zwali Was z nóg! Z pewnością każdy z Was zna przezabawne anime, które swego czasu można było, za sprawą dystrybutora Planet Manga, nabyć w Polsce. Jeśli spodobała Wam się ta opowieść, poznajcie jej autora i... wersję komiksową tego przeboju...

FINAL FANTASY CLUB 66

KONWENTY 67-69

CESARZ JAPONII 70-71

KSK 72-75

HIROSZIMA I NAGASAKI 76

KAWAII KONTAKT 77

LEKCJA RYSUNKU (lekcja 2) 78-79

Popularność, jaką zyskał ten dział, zaskoczył nawet nas. Jak się okazuje - większość naszych Czytelników pragnie nauczyć się rysować! - jeśli takie jest Wasze marzenie, my postanowiliśmy je spełnić! Uwaga - od następnego numeru Kawaii, Lekcje rysowania urosną do czterech stron! Możecie się spodziewać jeszcze większej dawki szkiców i wyjaśnień, a całość dodatkowo zostanie wzbogacona zdjęciami, dzięki którym krok po kroku poznacie tajemnice tworzenia mangowego świata!

PRENUMERATA, ARCHIWALIA, ODEZWA OTAKU 13, ZAMÓWIENIA KOMPENDIUM KAWAII 81-82

Detronizacja Sailor Moon!!!

A KUKU!

Tym dziwnym okrzykiem witamy Was w kolejnym numerze naszego (i Waszego!) magazynu! O co w ogóle chodzi? Ano moi drodzy - jesteśmy na progu historycznej chwili! Oto wszędobylska, dotąd niepokonana i najsławniejsza mangowa czarodziejka została po raz pierwszy w historii naszego pisma i polskiego rynku mangowego, zdetronizowana! Mówię oczywiście o "Liście przebojów", której to Wy jesteście twórcami i jury. Mangosia, która zajmuje się na co dzień podliczaniem Waszych głosów, już od jakiegoś czasu sygnalizowała mi, że Sailor Moon traci swoją zdecydowaną przewagę nad innymi tytułami mang i anime (przepaść była zazwyczaj ogromna i nie do przeskoczenia), ale dopiero przy ostatecznym podliczeniu ostatniej partii głosów okazało się, że stało się to, co dotąd wydawało się niemożliwe! W liście na najpopularniejszą mangę Sailor Moon przegrała z Neon Genesis Evangelion, natomiast w anime nadal prowadzi, ale tylko jednym głosem! Oznacza to ni mniej ni więcej, że polscy fani mangi i anime zaczynają wypływać na coraz "szersze wody" mangowego oceanu! Jest to również znak zmieniającego się (na lepsze!) polskiego rynku mangowego, który ewoluuje wraz z nami! Zapiszcie sobie tę datę, bo przejdzie ona do historii mangi w Polsce! Uuff... po takiej informacji trudno przejść do dalszej części, ale spróbuję... Jak widać bieżący numer Kawaii jest kolejnym krokiem ku ulepszeniu pisma. Wokół roi się od sensacyjnych wiadomości i niespodzianek. - Mamoru Oshii w Polsce, Dragon Ball w RTL7, nowe wydawnictwo mangowe na naszym rynku, Gazeta i Kompendium Kawaii, a ponadto większa ilość mangi w piśmie! - to, czego zawsze chcieliście! Jeśli nadal będzie szło tak dobrze, możecie się spodziewać dalszych przeobrażeń i ulepszeń w Kawaii - wszystko zależy od rozwoju naszego kochaniutkiego, raczkującego, polskiego ryneczku mangowego... Omawiał zawartości pisma nie będę - wystarczy wrócić na wcześniejszą stronę, bądź przejrzeć cały numer. Dodam tylko, że nadal eksperymentujemy (na podstawie próśb zawartych w Waszych listach!) z wyglądem pisma - czy podobają Wam się duże, całostronicowe grafiki przy niektórych artykułach, czy też mamy je zmniejszyć i zapełnić strony dodatkowym tekstem? - wybór jak zwykle należy do Was, czekamy na Wasze opinie! Aha! - serdecznie dziękujemy za wszystkie kartki z wakacji! Jesteście wspaniali! Niektóre z nich pokażemy w KSK, gdyż są tak śliczne (mam na myśli te wykonane przez Was), że grzechem byłoby je odkładać na półkę. Coś jeszcze? - a właśnie! - szkoła! - nie przejmujcie się! - pomożemy Wam przetrwać do następnych wakacji! Dołożymy wszelkich starań, żebyście mieli dobre humory przez cały rok! Zapraszam do lektury najnowszego numeru Kawaii!

Paweł Musiałowski



Dragon Ball © Akira Toriyama/Toei Animation

Anime w tv!

RTL7:
Na początek rewelacyjna wiadomość! W chwili, gdy trzymacie ten numer Kawaii w rękach, jeśli wszystko poszło pomyślnie, lada chwila na kanale RTL7 ruszy stały, codzienny blok anime! Oto tytuły, których można się spodziewać:
- Dragon Ball (patrz: Kawaii 10-maj98, 13-wrzesień98, 16-grudzień98 oraz numer bieżący);
- Doctor SLUMP (patrz: obok);
- Saint Seiya (patrz: Kawaii grudzień 98);
Dwa pierwsze tytuły pozostaną bez zmian, Saint Seiya natomiast będzie nosił tytuł: Seiya - Mistyczny Wojownik. Oficjalna data rozpoczęcia emisji anime na RTL7, to **1 października**.
W dalszych planach: pozycje erotyczne anime (w godzinach wieczornych).
Tym, którzy jeszcze się nie zorientowali jak wielkim światowym hitem jest seria Dragon Ball, wyjaśniamy - ten serial to DYNAMIT! Wszędzie, gdzie się pojawił, przebijał kilkakrotnie popularnością tak wielki hit jak Sailor Moon. Dzięki temu serialowi wiele rynków mangowych w Europie (np. Francja, Hiszpania) nabrało prawdziwego rozpędu! Czyżby dzięki kanałowi RTL7 również Polskę miała dopaść "mangowa gorączka"??? Mamy gorącą nadzieję, że TAK! Mamy również nadzieję, że fani podtrzymają ludzi z RTL7 na duchu, gdyż biorąc pod uwagę, jak często w środkach masowego przekazu oskarżano Sailor Moon o szerzenie przemocy i pornografii, z pewnością Dragon Ballowi "oberwie" się jeszcze mocniej. Liczymy na Was! - bądźcie czujni i walczcie o swoje prawa! Do zobaczenia na falach RTL7!

Super 1:
- Zorro - pn.-pt.



TVP1:
- Muminki - śr. - 19.00.

Polsat 2:
- Jeździec srebrnej szabli (wersja zamerykanizowana) - wt. 17.15, śr. 8.30, czw. 17.15, pt. 8.30.
- Hallo Sandybell - pn. 8.30 i 17.15, wt. 8.30, śr. 17.15, czw. 8.30, pt. 17.15.
- Calineczka - sob. 10.00.
- Lulu i cudowny kwiat - nd. 10.00.

Smyk:
- Mary Bell.



- Jedenastka marzeń - pon.-pt. - 15.30.
- Przygody Hucka Finna - pn., wt., śr., czw., pt., nd. - 11.30.
- Wróżka z krainy kwiatów - sob. - 16.00.

TMT:
- Pinokio.

Nasza TV:
- Captain Tsubasa - pon.-pt. 8.30, 15.00.
- Voltron - pn. - pt. 9.00, 15.30.
- Opowieści z klonowego lasu - sob., nd. - 11.00.

Polonia 1:
- Bia - pn., śr., pt. - 21.00.

RTL2:
- Dragon Ball - pn.-pt. 15.35 - od 30.08.99.
- Pokemon.

TV Polonia:
- Sara Mała Księżniczka - sob. - 9.30.

Canal Plus:
- Record of Lodoss War (co drugi środowy wieczór).

Dr. Slump!!!

czyli małe info dla niewtajemniczonych

Doktor Slump, czyli niejaki Senbe Norimaki, to szalony naukowiec, żyjący w zabitej dechami japońskiej wiosce o dziwnej nazwie... Pingwin. (!) Tytułowy doktorek to szaleniec pierwszej wody, dzięki czemu w wiosce nigdy nie jest nudno. Naszemu bohaterowi nie grozi ani aresztowanie za nadmiar szalonych pomysłów, ani też Nagroda Nobla (Jobla?) za genialne wynalazki, gdyż wioska, w której nasz bohater mieszka, jest odcięta od reszty Japonii. A za co miałby dostać nagrodę nasz doktorek, zapytacie? Och, za wiele rzeczy! Ot na przykład za skonstruowanie robota o wyglądzie ślicznej trzynastolatki... która jest pomocnikiem naszego szalonego wynalazcy. Ale to nie wszystko! - każdy odcinek, to nowa, przezabawna,



Dr Slump © Akira Toriyama/Bird Studio/Shueisha/Toei Animation

szalona opowieść, o czym możecie przekonać się, przełączając tv na kanał RTL7 (patrz: info o anime w tv!), gdyż od 2 października rusza tam właśnie ta (i nie tylko ta!) seria mangowa! Więcej informacji na temat tej opowieści, której autorem jest sławny twórca Dragon Balla - Akira Toriyama - w następnych numerach Kawaii oraz w Kompendium Kawaii! Do zobaczenia!

Text by Jedi & Gato

CITY HUNTER TV SPECIAL

Bez żadnych specjalnych zapowiedzi japoński kanał TV Yomiuri 23 kwietnia 1999 wyemitował odcinek specjalny, nigdy wcześniej nie pokazywany, niezwykle popularnej serii "City Hunter". (Ci z Was, którzy mają dostęp do kanałów telewizji satelitarnej, mogą serię obejrzeć na France 2, w soboty około 9:00.) Podobnie jak "The Secret Service" w 1996, czy "Goodbye My Sweet Heart" (1997), po raz trzeci mamy do czynienia z operacją na wielką skalę, polegającą na zebraniu w jednym czasie i miejscu ulubionych bohaterów tej serii.



City Hunter © Sachiko Kimimura/Sunrise/Shueisha

Film trwa 90 min (plus całe 13 minut reklam:). Autorem projektów postaci jest Keiichi SATO (City Hunter: Goodbye Me Sweet Heart), natomiast za reżyserię odpowiedzialny jest Masaharu OKUWAKI. Film jest już dostępny w sprzedaży w wersji LD (Laser Dysk). Kosztuje standardowe 6800 jenów i na razie nie ma żadnych informacji o innych formatach - że już nie wspomnę o DVD. Pełny tytuł brzmi "Kinkyu chukei! Kyoaku han - Saeba Ryo-no saigo" ("Pilna przesyłka! Brutalne morderstwo - ostatnie chwile Ryo Saeby").

AD POLICE SERIA TELEWIZYJNA



© AIC/AD Police Commitee

No i mamy dla Was parę szczegółów dotyczących "AD Police TV" (patrz: Kawaii 4/99). Jest ona kontynuacją kilku króciutkich serii nadawanych w Japonii późnym wieczorem, zainspirowanych sukcesem OAV. Seria "AD Police" wchodzi do TV dokładnie wtedy, kiedy ostatnie odcinki "Bubble-Gum Crisis Tokyo 2040" schodzą z małych ekranów. Reżyserem serii jest Hidehito UEDA (H2, Kojiro, Gandala), zaś cała reszta ekipy jest już zupełnie świeża w branży. Projekty postaci powierzono pieczy Natsuki MAMIYI, zaś seria powstała w studiu AIC. Może między innymi dlatego "AD Police TV" tchnie świeżością już na pierwszy rzut oka. Nie miało to jednak wpływu na schemat fabuły. Mamy do czynienia z tym samym oddziałem policji przeszkolonej do walki z mechanicznymi przestępcami, androidami i wszelkimi zagrożeniami w futurystycznym Tokio. Na plan pierwszy wysuwa się dwójka, początkowo rywali, a później wiernych przyjaciół, Kenji i Hans.

FANZINY · FANZINY

Manga X

Prezentowany tutaj fanzin wydawany jest przez fanklub Manga X z Piły. Klub powstał 1 lutego 1998 roku i od czerwca wydaje własny fanzin. Gazetka klubowa "Manga X" ukazuje się co dwa-trzy miesiące i dostępna jest tylko dla klubowiczów. Aby otrzymać fanzin, należy zapisać się do fanklubu, wpłacając wpisowe w wysokości 4 złotych. Następne składki wynoszą po 3 złote. Oto namiary:

Manga X
Bartosz Alchimowicz
Ul. Śniadeckich 150a/3
64-920 Piła
tel. (067) 213-88-74
manga_x@poczta.onet.pl

Strona techniczna: numery fanzinów, które otrzymaliśmy, mają po 28 stron, są powielone na dobrym papierze i na dobrej jakości ksero, a zatem - jakość techniczna zadowalająca. Twórcy zapowiadają zwiększenie ilości stron.



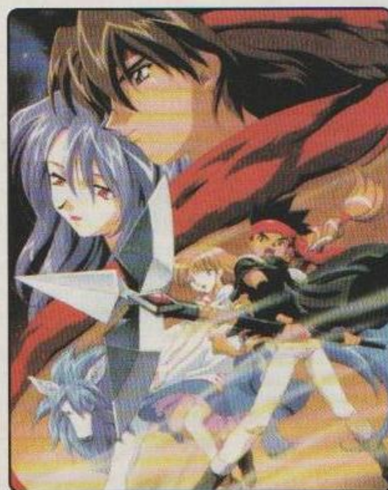




Zawartość: przede wszystkim dosyć szczegółowe streszczenia anime - coś dla zwolenników tego typu tekstów. Ponadto znajdziemy małą porcję newsów ze świata mangi i anime, zapowiedź otwarcia galerii czytelników, teksty informacyjne (np. numer 11 - Anime w Europie - przegląd rynków mangowych w krajach europejskich), słowa piosenek z anime oraz rysowana przez fanów manga w odcinkach - chwilami naprawdę zabawna i pomysłowa. Ocena ogólna - polecamy! - **format: A5, liczba stron: 28.**

ARC THE LAD

"Arc the Lad" jest jednym z wielkich klasyków gier wideo w kategorii RPG. Sukces tej gry na Playstation można porównać do sukcesu serii "Final Fantasy", czy też "Zeldy" na Nintendo. Oczywiście tylko w Japonii... U nas większość graczy skwituje ten tytuł prostym wzruszeniem ramion. Dlaczego? "Arc the Lad" nigdy nie została przetłumaczona z japońskiego. Jednak nie zraziło to realizatorów animowanej serii telewizyjnej, która już wiosną dostępna była na płatnym kanale WOW WOW. Na ekranie spotkamy postacie znane z gry: Arc, Kururu, Erk i Leezę. Akcja serii przeniesiona jest w średniowieczne klimaty, jednak obok obowiązkowej magii pojawiają się bardzo zaawansowane technologicznie maszyny. Spośród ekipy realizatorów na plan pierwszy wysuwa się Kenji TERAOKA, odpowiedzialny za projekty mechaniczne i oczywiście Nichiru OSHIMA, twórca wspaniałych tematów muzycznych.



FUTURE GPX CYBER FORMULA SIN

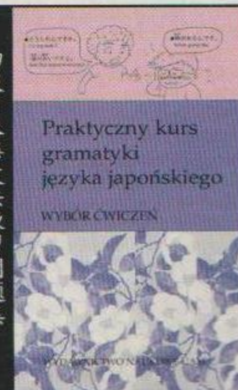
Jest to ostatnia seria z cyklu opowiadającego o wyścigach samochodowych. Nasz bohater, Hayato, nie ma już czternastu lat. Jest mężczyzną i same wyścigi samochodowe są dla niego bardzo poważną sprawą w życiu. Trzeba też od razu zaznaczyć, że ta seria OAV wyraźniej nakreśli relacje pomiędzy Hayato, a jego przyjaciółką Asuką, które dotychczas sprowadzały się do czysto platonicznego związku. Reżyserem tej serii, podobnie jak poprzednich odcinków, jest Mitsuo FUKUDA, natomiast projekty postaci tym razem wykonał Hirokazu HISAYUKI, zastępując Takahiro YOSHIMATSU, chara designera pracującego między innymi przy "Slayers".



© Sunrise

Naucz się sam!

Praktyczny kurs gramatyki języka japońskiego - tak nazywa się podręcznik z wyborem ćwiczeń, wydany przez Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza w Poznaniu. We wstępie czytamy: "Niniejsza książka jest zbiorem praktycznych ćwiczeń gramatycznych na poziomie podstawowym, przeznaczonym dla osób, których językiem ojczystym jest język polski. Pierwotnym celem tego opracowania jest sprawdzenie rozumienia gramatyki po opanowaniu konkretnego materiału oraz umożliwienie wykonania pisemnych ćwiczeń gramatycznych i funkcjonalnych. Jest to więc w zamierzeniu dodatkowa pomoc dydaktyczna. Biorąc pod uwagę brak tego rodzaju opracowań w Polsce, przewidziano możliwość samodzielnej pracy z książką, zamieszczając tabelę znaków hiragana i katakana, wyjaśnienia gramatyczne do każdej lekcji oraz słowniczek wyrazów z polskimi odpowiednikami. Dla wygody korzystających umieszczono między innymi indeks słownictwa i form gramatycznych oraz tabele koniugacyjne czasowników." - Od siebie dodamy, że książka jest wydana bardzo ładnie, na wysokiej jakości papierze i ma 310 stron. Podręcznik można nabyć w Ośrodkach Rozpowszechniania Wydawnictw Naukowych PAN - na terenie całego kraju. W razie braku w sprzedaży tejże pozycji, można skierować pisemne zamówienie na adres: **Księgarnia Uniwersytecka ul. Zwierzyniecka 7, 60-813 Poznań, tel./fax (061) 852-77-01.**



MUMINKI W KINIE

Dolina Muminków, bardzo cicha i spokojna, jest zamieszkana przez osobników z natury rozbrajających i posiadających wielkie serca, m.in. są to: Muminek, tata i mama Muminka, Ryjek i Włóczykij. W każdym odcinku serii telewizyjnej, którą mamy okazję od wielu lat oglądać w polskiej telewizji, mieliśmy niejednokrotnie przyjemność śledzić nowe przygody, opowiedziane z czarującą prostotą i byliśmy świadkami wielu niesamowitych zdarzeń. Anime "Muminki" powstały na podstawie książki fińskiej powieściopisarki i malarki, Tove Jansson. W budowaniu filmowego wizerunku natomiast były pomocne wykonane przez samą autorkę figurki postaci.

W Japonii "Muminki" od razu zdobyły wielka popularność. Szał był tak ogromny, że w 1969 i 1972 roku powstały dwie serie telewizyjne zrealizowane przez samego Rin Taro (autor anime "Captaina Harlocka", czy "Final Fantasy"). Ponieważ popularność "Muminków" dotarła również i do nas, w końcu dystrybutorzy zdecydowali się na przybliżenie mam świata tych sympatycznych trolli w kinowej adaptacji książki z 1946 roku, "Kometa nad Doliną Muminków". Jesteśmy tym bardziej dumni z tego powodu, gdyż jest to pierwszy japoński film animowany w polskich kinach od początku lat 90.! "Kometa" jest niemal w całości zrealizowana przez ekipę tworzącą serię telewizyjną, więc nie ma się czego obawiać.

O czym opowiada fabuła tego filmu? - ponieważ ostatnimi czasy wszyscy oszaleli na punkcie zaćmień słońca i różnych zjawisk związanych z astronomią, Muminków również nie ominęła ta fobia. Włóczykij roznosi więc wszystkim informację na temat komety zbliżającej się w zawrotnym tempie do Ziemi. Mieszkańcy Doliny nie kryją zdumienia. Po upewnieniu się w obserwatorium, że pogłoski o komecie są prawdziwe, organizują przeprowadzkę do groty. Jeśli chcecie wiedzieć, co będzie dalej, lub chcecie zobaczyć, jak wygląda ekranizacja w wersji anime tej znanej powieści, zapraszamy do kin w całej Polsce! Film dostępny jest w polskiej wersji językowej (pełny dubbing aktorski).

Kometa nad Doliną Muminków - Comet in Moominland
typ: film pełnometrażowy
reżyseria: Hiroshi SAITO
rok produkcji: 1999
czas: 73 min.
kraj pochodzenia: Japonia/Belgia
dystrybucja w Polsce: Syrena Ent.

Przy okazji podajemy dane do serii tv:
tytuł: Muminki/Tanoshii Moomin Ikka
typ: seria TV
rok produkcji: pierwsza seria (1969), druga (1972), trzecia (1990/92)
inne: dwa filmy kinowe (1992 i 1999)
autor: Tove JANSSON
reżyseria: Hiroshi SAITO, Masayuki KOJIMA, Takeyuki KANDA
scenariusz: Akira MIYAZAKI, Kazumi KOIDE, Shozo MATSUDA
chara design: Yasuhiro NAKURA
produkcja: Telescreen



ITADAKIMASU! DO KWADRATU

W maju i w czerwcu odbyły się dwa konwenty ITADAKIMASU! (Smacznego!) przygotowane przez warszawski Sklep Japoński MANGAZYN. Rzesze gości potwierdzają, że pomysł okazał się prawdziwym strzałem w dziesiątkę. ITADAKIMASU! to nie tylko zwykły konwent mangi. Sklep Japoński (zgodnie z nazwą) prezentuje wybrane elementy z historii i kultury Kraju Wschodzącego Słońca. Są więc wystawy, warsztaty i zielona herbata (za darmo!)... Rzecz o tyle łatwiejsza do zrealizowania, że w gościnnych murach Domu Kultury "Kadr" przy Gotarda 16 jest prawdziwe kino, galeria, barek oraz pracownia plastyczna.
Pierwsze ITADAKIMASU! przebiegało pod hasłem "Od mangi do anime". Hasłem o tyle przewrotnym, że na wystawie pokazano najdawniejszą mangę - tę, którą w XIX wieku rysował Hokusai (chociaż nie zabrakło także starannie wybranych plansz z rysunkami współczesnych mistrzów komiksu). Motywem przewodnim konwentu były ryby: w barku, na monitorze prezentowano filmy o tym, jak przyrządzić smakowite sushi, a w galerii, wśród drzeworytów, powiewały jedwabne karpie. Zatwardziali miłośnicy japońskiej animacji tłumnie okupowali kino, w którym na dwóch seansach pokazano "Tenchi Muyo! In Love", w polskiej wersji językowej, z lektorem, stereo. Najmłodsi uczestnicy konwentu otrzymali w prezencie pluszowego Ryo-ohki, z pozdrowieniami od MANGAZYNU i firmy Planet Manga.
Po tak udanym starcie nikogo nie powinno dziwić, że ITADAKIMASU! 2 zgromadziło najprzedniejszych gości. Była więc wystawa "Magia czarnego tuszu", czyli obrazy malowane w stylu sumi-e przez śląskiego artystę, Janusza Lukaszczyka. Pan Lukaszczyk w dodatku poprowadził warsztaty, na których zdradził kilka podstawowych tajników japońskiej kaligrafii i malowania tuszem. Ścisk w pracowni był taki, że spóźnialscy musieli już stawać na stołkach. Zjawił się także pan profesor Tsuneo Okazaki z Uniwersytetu Warszawskiego, autor cyklu filmów o Japonii, emitowanych niedawno w programie I telewizji. Był też ogólnie znany wszystkim Robin (patrz: http://www.banzai.wwi.pl/konwenty.html) i wiele innych postaci mangowego świata, zarówno z kraju, jak i z zagranicy. Dla uczczenia polskiej edycji "Evangeliona", w kinie wyświetlono dwa pierwsze odcinki serialu anime (z polskimi napisami), a wśród widzów rozlosowano aż sześć komiksów z podpisem wydawcy, pana Shina Yasudy. Prawdziwą niespodziankę sprawił konwentowiczom tłumacz komiksowej wersji "Evangeliona", Rafał "Kabura" Rzepka, który na tę okazję przyjechał aż z Poznania...
Następne ITADAKIMASU! - jak czytamy w miesięczniku "MANGAZYN" - odbędzie się po wakacyjnej przerwie, 25 września. Hasło dnia: "Keisatsu" (sprawdźcie, co to znaczy), plus wiele niespodzianek...

MiW

O RANMIE 1/2 RAZ JESZCZE... ERRATA

Po ukazaniu się tekstu dotyczącego serii OAV Ranmy dostałem kilka listów. Na ich podstawie musiałem uznać, że do tekstu wkradło się kilka szczegółów, które wymagają uściślenia, wyjaśnienia bądź też poprawienia.

UŚCIŚLENIA:
- Uściślając sprawę śmierci żony Souna - gdy Soun owdowiał, Akane miała około dwóch lat;
- Jak zawsze miało miejsce zamieszanie z imionami. Po pierwsze matka Ranmy ma na imię nie Nadoka a Nodoka... Po drugie Ranma w swojej żeńskiej postaci nazywany jest Ranko-chan (a nie Ranka, która jest postacią z VPM) jedynie w obecności Nodoki Saotome. Ponadto Ukyo zwraca się do Ranmy-dziewczyny - Ranma-chan lub Ran-chan do chłopca. Ogólnie na rudowłosą postać Ranmy przyjmuje się określenie onna-Ranma.
- Dementuję wiadomość, ze w Ranmie kocha się wszystko co nosi stanik. Należy dodać, że w onna-Ranmie kocha się chociażby Kuno Tatewake, który stanika na pewno nie nosi;
- Odnośnie Ranma Movie #3 - "Team Ranma vs. The Legendary Phoenix" został on wydany na piątej kasecie VIZ-a jako OAV #9. W Japonii był puszczany w kinach, mimo tego iż jest OAV i trwa tylko 30 minut .

WYJAŚNIENIA:
- Trochę się zagalopowałem pisząc, że Akane bez powodzenia próbuje zgłębić tajemnice książki kucharskiej jej matki. Czyni systematyczne postępy. Udaje jej się przygotować naprawdę smaczne dania, (szkoda że tak rzadko);
- Ryoga nie jest wbrew pozorom śmiertelnym wrogiem Ranmy. Właściwie można by ich uznać za przyjaciół, gdyby nie dzieliły ich uczucia względem Akane. Przyznać jednocześnie trzeba, że w wypadku zagrożenia jeden drugiemu nie odmawia pomocy;
- Szczególnej opiece mojego korespondenta (który to jest autorem tychże poprawek - a więc to jego należy ścigać, gdyby coś w nich było "nie tak" - dop. Jedi) podlegała Kasumi... Zatem po pierwsze proszę o wybaczenie za to, że wpadłem na pomysł, iż ktokolwiek śmiałby się dopuścić próby pobicia Kasumi. Faktem jest, ze skutki tego mogłyby być nieobliczalne. Ponadto wykreślam stwierdzenie, ze Kasumi jest naiwna. Jedyna osoba, której Nabiki nie owija sobie wokół palca nie zasługuje na takie miano.

POPRAWKI:
- Niech mi ziemia lekką będzie. Napisałem, że jedynie Happosai potrafi przetrzepać skórę Ranmie. Błąd!!... Naturalnie babcia Cologne potrafi to samo i w równie skutecznym stylu. Mam nadzieje, ze babcia mi wybaczy...

To tyle. Wszystkich wielbicieli "Ranmy" przepraszam za zamieszanie i opóźnienie (tekst ukazał się w numerze czerwcowym).

Darek Styrna



Ranma1/2 © Rumiko Takahashi/Atsuko Nakajima/Shogakukan/Kitty/Fuji TV

TOP 20 MANGA W JAPONII

Oto najświeższe, bo z 30 sierpnia 1999 roku, notowanie najlepiej sprzedających się komiksów w Japonii wg Oricona. Od tej pory w każdym numerze będziemy Was informować o czołówce "mangowych koni wyścigowych." Jak odczytywać tabelę? Popatrzmy po kolei: zajmowane miejsce, tytuł, numer tomu i wydawca. Dlaczego podajemy tylko te dane? W sumie przy ewentualnym zamawianiu komiksów najważniejszy jest tytuł i wydawnictwo (ISBNy nie są konieczne do szczęścia, bo szukanie rzędu cyferek w katalogu nikomu nie ułatwia sprawy).

Jak widać po powyższym zestawieniu, Mitsuru Adachi rządzi na całej linii. Sportowo-romansowa opowieść "H2", która ukazuje się nieprzerwanie od 1992 roku na łamach "Shonen Sunday", osiągnęła już zawrotną liczbę 31 tomów! Końca nie widać, więc pewnie już niedługo odkreślimy kolejną kreskę. O "GTO" mogliście kiedyś znaleźć dwa zdania w "Gatologu". Być może w kolejnym numerze znajdziecie coś więcej? I to tyle na razie.

1	H2	31	SHOGAKUKAN
2	GTO	12	KODANSHA
3	ARMS	9	SHOGAKUKAN
4	INITIAL D	16	KODANSHA
5	LE CIRQUE DE KARAKURI	9	SHOGAKUKAN
6	HOSHIN ENGI	16	SHUEISHA
7	MEGUMI NO DAIGO	20	SHOGAKUKAN
8	KANNA-SAN DAISEIKOUDESU!	5	KODANSHA
9	YAKUMOTATSU	12	HAKUSENSHA
10	DETECTIVE CONAN SPECIAL VERSION	8	SHOGAKUKAN
11	I"S	11	SHUEISHA
12	CLOVER	4	KODANSHA
13	GOODMORNING CALL	4	SHUEISHA
14	HIKARU NO GO	2	SHUEISHA
15	KOCHIRA KATSUSHIKAKU KAMEARIKOUENMAE HASHUTSUSHO	115	SHUEISHA
16	DETECTIVE CONAN	24	SHOGAKUKAN
17	KINDAICHI SHONEN NO JIKENBO CASE	4	KODANSHA
18	SHAMAN KING	4	SHUEISHA
18	OVER REV!	10	SHOGAKUKAN
20	SALAD DAYS	6	SHOGAKUKAN

TELEGRAM Z JAPONII

"Kaikan Phrase", taki tytuł nosi nowa seria nadawana późnym wieczorem w Japonii, a jej autorem jest Hiroko TOKITA ("Yawara").

****

Sławne "Bajki Ezopa" ponownie doczekały się adaptacji na nową serię animowaną dla dzieci.

****

"Samurai Showndown", taki tytuł będzie nosiła seria OAV, wyprodukowana przez ENIX. W 1994 roku tytuł ten został zaadaptowany na film telewizyjny (dostępny również w Polsce).

****

"Tokimeki Memorial", który długo istniał tylko i wyłącznie w formie serii telewizyjnej, w czerwcu doczekał się adaptacji na serię OAV wyprodukowaną przez Studio Pierrot. Projektami postaci zajął się tym razem Hideyuki MOTOHASHI ("Fushigi Yugi", "Beat X").

****

"Slayers" pojawił się w formacie DVD! Na początku wakacji na podstawie pierwszej serii telewizyjnej wyprodukowano siedem płyt DVD, które od razu stały się hitem lata.

****

Mamoru Nagano, autor mangi "The Five Star Stories", podobnie jak Kunihiko IKUHARA, reżyser "Sailor Moon" i "Utena", pracują razem nad wspólnym projektem pod nazwą "Shell Bullet". Ma w nim być obecna galeria żeńskich bohaterek i dużych statków.

****

Masami OKUI, wykonawca tematu przewodniego z "Utena", został zaproszony na sesję nagraniową do nowej serii telewizyjnej "Tenshi-no kyusoku".

****

Wiecie, co było tegoroczną wakacyjną niespodzianką Studia Ghibli? "Tonari-no Yamada-kun", film zrealizowany przez Isao TAKAHATĘ (patrz: "Kawaii" nr 4/99 i Hayao Miyazki). Wybór był tym ciekawszy, że manga o tym samym tytule stała się już niemal narodową lekturą Japończyków.

****

Kadokawa, jedno z największych wydawnictw w Japonii, podjęło się przetłumaczenia i wydania samodzielnie jednej ze swoich mang na język angielski! Na pierwszy ogień poszedł pierwszy tom "The Five Star Stories" Mamoru Nagano. My czekamy na kolejne mangi wydane w Kraju Kwitnącej Wiśni, ale rzecz jasna po polsku.

SHINEK IDZIE DO KINA



Już po raz siódmy przygody Shinka zostały przeniesione na ekran. Dla tych, którzy właśnie urwali się z innej planety, małe info: bohaterem jest mały brzdąc Nohara Shinnosuke. Jest niesubordynowany, czyni tyle głupstw i zadaje tyle idiotycznych, wprowadzających wszystkich w zakłopotanie pytań, że ściąłby z nóg nawet drwali kanadyjskich. Japońska widownia poznała już Shinka na małym ekranie - w 1992 roku weszła, kultowa już seria, "Crayon Shin-chan". Film z pewnością spodoba się wszystkim miłośnikom szaleństw z małego ekranu, gdyż reżyserią zajął się ten sam człowiek - Keiichi HARA. Shinek rządzi!!!

PS. Polscy fani mogą się pochwalić przetłumaczoną na język polski wersją Shinka, która dostępna jest w internecie za sprawą Rafała Rzepki (wielkiego fana Shinka) - patrz: bieżący numer Kawaii, strona 51.

KONWENTY · KONWENTY · KONWENTY

Asucon2 - 25 września (godz. 10-20 - możliwość przedłużenia imprezy o całą noc), miejsce: Zakładowy Dom Kultury KWK "Murcki", ul. Boya Żeleńskiego 83, Katowice-Kostuchna. Kontakt, informacja: Śląski Klub Fantastyki, email: skf@skf.w.pl, tel 253-98-04, (soboty 10-15, wtorki 17-20). Prosić "Coacha" lub "Jockera".

X Ogólnopolski Festiwal Komiksu - 9-10 października. Goście specjalni: Grzegorz Rosiński ("Thorgal"), Jerzy Chmielewski ("Tytus, Romek i Atomek"). W programie m.in.: wystawy rysunków (w tym "Cyberpunk w mandze i anime"), rysowanie na żywo, projekcje filmów, giełda komiksu. Dzień drugi poświęcony będzie w większej części mandze, przewidziano m.in.: spotkania z wydawcami, prelekcję, konkursy rysowania, projekcje anime. Informacja i miejsce spotkania: Łódzki Dom Kultury, Traugutta 18, 90-113 Łódź, tel. (42) 633 98 00 wewn. 244, Komiks Forum, e-mail: komiks@datex.com.pl

Manga ni Muchiu2 - 6 listopada 1999 roku (sobota) godz. 11.00 do 11.00 (niedziela). Impreza odbędzie się w tym samym miejscu co poprzednio, tzn. w Łodzi, w Pałacu Młodzieży - ulica Wyszyńskiego 86 (dzielnica RETKINIA). Bilety wstępu - 20 złotych. Przewidziane atrakcje: projekcje anime, konkursy (do wygrania atrakcyjne nagrody!), loteria fantowa, Costume Play, sala komputerowo-konsolowa, sprzedaż gadżetów. Kontakt: eweter@kki.net.pl, tel. (0-42) 637-04-06 (najlepiej po godzinie 17:00), lub pisać na adres: Ewelina Żyrkowska ul. Piotrkowska 247/9, 90-456 Łódź.

PHANTOM MENACE MANGA

To się po prostu musiało stać. Po mangowych adaptacjach poprzednich odcinków "Gwiezdnych Wojen" George`a Lucasa, przyszła kolej na epizod pierwszy! Mangę "Phantom Menace" wydało Studio TRON, a jej autorem jest doskonale znany Kia ASAMIYA!!! Dla przypomnienia dodamy, że stworzył on tak znane serie, jak: "Dark Angel", "Steam Detective", "Silent Moebius" czy "Nadesico".



© Kia Asamiya/Studio TRON/Lucasfilm

GOKUDO-KUN MANYUKI



© U.Nakamura/T.Kajishima/Kadokawa/TV Tokyo/Pioneer LDC/SoftX

Reżyserem filmu jest Kunihisa SUBISHIMA ("Tekken", "Gundam F-91"), zaś autorem projektu postaci Niho SHIMOGASA ("Cutey Honey Flash" i "Night Walker"). Historia czerpie garściami z heroic fantasy i z parodii pokroju "Slayers". Co do tego ostatniego tytułu, jedyną wyraźną różnicą jest płeć bohatera. W "Gokudo-kun manyuki" jest nim młody zbuntowany Gokudo, który wywołuje zamieszanie wszędzie, gdzie się tylko pojawi. Wszystko tłumaczy nazwa producenta filmu - SoftX, odpowiedzialnego również za wspomnianych już "Slayersów".

BETTER-MAN

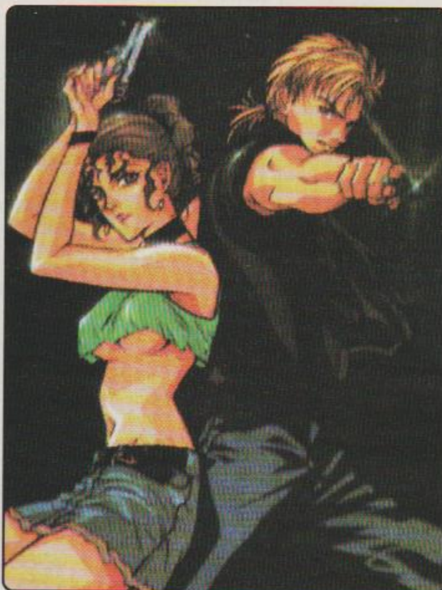
Historia przenosi nas do Yokohamy roku 2006. Ziemi grozi ogromne niebezpieczeństwo - Better-man. Wszyscy drżą na samo już słowo, jednak tak na dobrą sprawę nikt nie wie, czy chodzi o człowieka, robota, czy obcego. Do akcji przystępują dwie urocze dziewczyny, Hinoki i Sakura wraz z Keitą. Klimat filmów grozy i cyberpunka został stworzony za sprawą Takahiro KIMURY, twórcy projektów graficznych do takich tytułów, jak: "Dirty Pair Flash" i "Geogaigar". Projektami urządzeń mechanicznych zajęła się Rei NAKAHARA ("Magic Knight Rayearth").



© Sunrise

PET SHOP OF HORRORS

Ta seria utrzymana w mrocznych klimatach science-fiction jest ostatnim produktem studia Madhouse ("X", "Ninja Scroll", "Cyber City Oedo", "Mermaid Scar", "Lodoss Wars", etc.). Jest to adaptacja mangi Marii AKINO. Akcja rozgrywa się w malutkim sklepie zoologicznym na Chinatown. Po pewnym czasie zachowanie nowo zakupionych zwierząt wydaje się być coraz bardziej podejrzane. Autorem projektów postaci jest Hisahi ABE ("Mamono Hunter Yoko" 2 & 3, "Shin Kujaku-Oh"). Natomiast reżyserią zajął się Toshio HIRATA ("Unico", "Bronze - Cathexis Clip No. 5"). Dużą innowacją przy produkcji serii jest powierzenie każdego odcinka największym twórcom tego studia: Yoshiyakiemu KAWAJIRI ("Ninja Scroll", "Cyber City Oedo"), Hirotsugiemu KAWASAKI ("Spriggan"), Satoshiemu NISHIMURZE ("Trigun")... Największą niespodzianką było zaproszenie do przedsięwzięcia Rin TARO ("X", "Galaxy Express 999"), który świetnie wykorzystał swoje pięć minut. "Pet Shop of Horrors" jest serią adresowaną dla dojrzałej publiczności, dlatego też można ją było obejrzeć tylko późnym wieczorem.



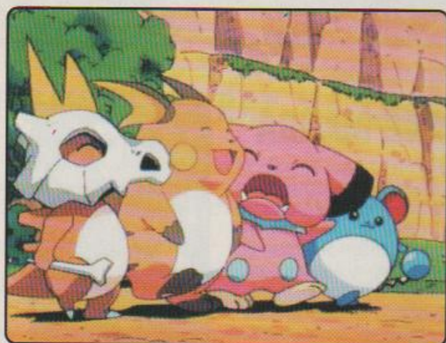
© M.Akino/Poligram-TBS-Madhouse

SHOJO KAKUMEI UTENA - MOVIE

Przed pokazem premierowym nikt z twórców nie puścił pary z ust. Fani pamiętający serię telewizyjną, która skończyła się w grudniu 1997 roku musieli się uzbroić w cierpliwość oglądając kolejne reklamówki filmu. Niestety, nic z nich nie dało się specjalnie wywnioskować. Były one jedynie zbitką ilustracji i portretów głównych bohaterów. Premiera odbyła się tego lata i ściągnęła wielu wygłodniałych fanów serii TV do kin. Sukces oczywiście był niemal gwarantowany, gdyż reżyserem filmu był Kunihiko IKUHARA ("Sailor Moon R"), ten sam, który zrobił dwa lata temu serię "Utena".



© B. Papas-C.Saito/Shogakukan Shokaku Comittee/TV Tokyo



POKEMON W SAMOLOCIE

To dopiero była promocja! Czy wiecie, że dzięki liniom lotniczym ANA Airlines można było się przelecieć prawdziwym Pokemon Jetem?! A cóż to takiego? - po prostu przemalowany stary, dobry Boeing 747 z wymalowanymi na bokach postaciami Pikachu i spółki. Oczywiście podczas lotu można było obejrzeć film "Pikachu Tankentai", a obsługa w strojach z Pokemona roznosiła zimne drinki w specjalnych (że pokemonowych, to już chyba nie muszę dodawać?) szklankach. My póki co musimy się zadowolić serią telewizyjną, która we wrześniu rozpoczęła się na RTL 2, chociaż... kanał RTL7 również nie wyklucza możliwości zakupienia tego hitu...









© Toshihiro Ono

ORYGINALNA SERIA TV MACROSSA

Wszyscy, którzy narzekali na "Robotecha", amerykańską przeróbkę pierwszej serii "Macrossa", powinni się ucieszyć tą informacją. Otóż AnimEigo, amerykański dystrybutor filmów anime, podał do wiadomości, że stał się właścicielem licencji na rozpowszechnianie tejże serii w jej pierwotnej postaci! "Macross" ukaże się wyłącznie w wersji z napisami (żadnych dubbów) w formacie VHS i DVD, a zapisy na serię rozpoczną się na wiosnę lub lato 2000 roku, a sprzedaż dla indywidualnego klienta na Boże Narodzenie tego samego roku!





Macross © Big West/Macross Project

Rozwiązanie konkursu!

Zgodnie z obietnicą z numeru poprzedniego, niniejszym dokonujemy rozwiązania "podwójnego konkursu"! (patrz: numer poprzedni, strona 62). Aby wziąć udział w losowaniu, należało kupić co najmniej dwa egzemplarze poprzedniego numeru Kawaii, wraz ze swoim adresem przysłać do nas wycięte i naklejone na kartkę pocztową kupony i... czekać! Ci wszyscy, którzy wzięli udział w konkursie mieli okazję wygrać półroczną prenumeratę i oryginalną kasetę wideo z pierwszą częścią anime **Bubblegum Crisis!** (więcej na temat tej serii już w następnych numerach Kawaii!). Do redakcji nadeszło ponad sto sztuk kartek, z czego wylosowaliśmy jednego szczęśliwca, a jest nim: **Błażej Pawlak z Bydgoszczy.** Gratulujemy zwycięstwa, a nagrodę wysyłamy pocztą! Aha, mimo, że konkurs się skończył, nadal macie sposobność zainteresowania mangą swoich znajomych. W tym numerze do tego celu służy Gazeta Kawaii - nie musicie już kupować dwóch egzemplarzy (choć oczywiście możecie!:) pisma, wystarczy, że rozwiesicie Gazetę Kawaii w szkolnej gablotce, a być może dzięki temu okaże się, że zdobędziecie nowych fanów i przyjaciół! Powodzenia! A naszego zwycięzcę - Błażeja, jeszcze raz gorąco pozdrawiamy!



Bubblegum Crisis © Artmic Inc./Youmex

Dzień z Sailor Moon3...?

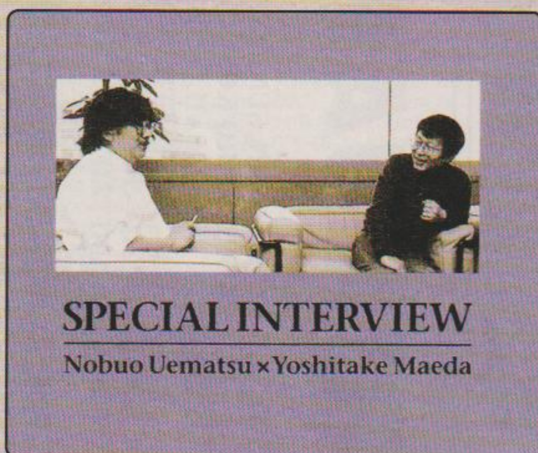
Firmy Planet Manga oraz Ultima połączyły swoje siły w wysiłkach zorganizowania specjalnej imprezy, mającej (wg zapewnień obu stron) przyćmić swoim rozmachem wszystkie dotychczasowe imprezy mangowe w Polsce, łącząc w sobie najlepsze elementy z "Dni z Sailor Moon" oraz znanych ze wspaniałej atmosfery fanowskich konwentów. Przez trzy dni wielbiciele "Czarodziejki z Księżyca" będą mogli brać udział w konkursach i zabawach zorganizowanych specjalnie dla nich, podczas gdy fani anime będą mogli od rana do wieczora oglądać najnowsze pozycje w kilku przeznaczonych do tego celu salach (łącznie z dużą salą kinową). Dla wszystkich gości organizatorzy przygotowują jeszcze wiele innych atrakcji, takich jak koncerty, wielki kiermasz ze stoiskami wszystkich wiodących firm sprzedających anime oraz spotkania ze specjalnymi gośćmi. Miejsce i data imprezy nie są jeszcze znane, jednak wszystkie aktualne informacje dostępne są pod numerami telefonów obydwu firm: ULTIMA (022) 624 78 16 oraz Planet Manga (022) 635 26 67.

WSPÓLNA 69/3
W-WA tel.(+4822) 6289870

3xM Mangowa Mordka Morden'a

Final Fantasy VIII Original Soundtrack

Chyba każdy fan gier RPG słyszał o tej legendarnej już serii, która nie tak dawno doczekała się ósmej odsłony. Wiele można powiedzieć o tej grze. Świetna fabuła, niesamowita grafika i zrywające perukę z łepetyny sekwencje FMV. Nie nad tym jednak chciałem się rozwodzić. Częścią, którą zajmę się tym razem, jest oprawa muzyczna, którą to zajął się pan Nobuo Uematsu. Final Fantasy VIII OST na pewno jest dużym (żeby nie powiedzieć wielkim) osiągnięciem w świecie ścieżek dźwiękowych skomponowanych dla potrzeb gry. Jak brzmiała muzyka w Finalu VII wiedzą wszyscy (?) i mógłbym pokusić się o stwierdzenie, iż kompozycje z ósemki brzmią podobnie (chodzi oczywiście o użyty system tworzenia dźwięku, czyli system porównywalny z "pecetowskim" midi - próbki dźwiękowe odgrywane w różnych tonacjach tworzą melodię przy niskim obciążeniu pamięci), lecz to co odróżnia tę ścieżkę to nie tylko czystsze brzmienie syntezy, ale i dwa utwory zagrane przez pokaźną



orkiestrę. - Pierwszy z nich, otwierający tą czteropłytową podróż przez świat "fantazji", "kościelnie" zabarwiony "Liberi Fatali", a drugi, to dosyć długi i piękny "Ending Theme". O ile ten pierwszy jest nam dane usłyszeć podczas niesamowitego intra, to na następny, jak sama nazwa wskazuje, przyjdzie nam poczekać, gdyż jest on podkładem do niezwykle długiego (bo aż trzynastominutowego) filmiku kończącego grę. I teraz czas na małą ciekawostkę. W "Ending Theme" po cichym wstępie smyczkowym umiejętnie wpleciona została piosenka "Eyes on me", zaśpiewana przez Faye Wong. Nie było by w tym nic dziwnego (bo przecież piosenka została skomponowana dla potrzeb gry), gdyby nie fakt, iż wersja popowa tego utworu nie znalazła sobie miejsca na ścieżce. (!?!) Jak wiadomo wszem i wobec "Eyes on me" zostało nagrane w wersji popowej/komercyjnej (jak kto woli - niepotrzebne skreślić) oraz w wersji orkiestralnej, zaczynającej się od drugiej zwrotki i po ucichnięciu wokalu Faye rozwijającej się w piękną suitę. Podczas, gdy wersja zawarta w "Ending Theme" jest łagodna i może nieco lepiej oddaje "romantyczność" tekstu, to wersja popowa posiada dokładnie to, czego w poprzedniej mogło by niektórym brakować, czyli żywsze modulowanie głosu i współczesne instrumentarium. Ale nie ma się co załamywać, ponieważ na dysku trzecim (mówię tu o płytce z grą), kiedy to Squall zasiada za sterami statku Ragnarok, można usłyszeć nasz "zagubiony" utwór. Dobrze. Zostawmy może w końcu te dwie melodie i skupmy się na reszcie. Tutaj mógłbym podzielić wszystkie tracki na trzy grupy: te oparte na temacie miłosnym, te oparte na łacińskim tekście z "Liberi Fatali" i całą resztę. W melodiach będących podkładem do spotkań Squall'a z Rinoa dominują struny gitar i pianino. Za to połączenie chętnie uścisnął bym dłoń panu Uematsu. Tak mistrzowskie aranżacje jednego tematu rzadko się zdarzają. I tak się składa, że właśnie jeden fortepianowy song z serii tych "miłosnych" jest moim faworytem. Mam tu na myśli ścieżkę pt. "Julia". Jakże prosta, a jednak tak urzekająca swym pięknem. Zawsze lubiłem łagodne akordy fortepianowe, więc pewnie to jest powodem, dla którego darzę ten kawałek "muzyczną sympatią". Warto też tutaj wspomnieć o innej ścieżce, mianowicie o "Final Fantasy VI - Piano Collections". Na tej właśnie płytce znajduje się klawiszowa wariacja na temat FF VI O.S.T. i kolejny kawałek noszący kobiece imię, czyli "Tina". Oba te utwory jako melodie nie mają ze sobą nic wspólnego, jednak podczas słuchania wywołują u mnie te same odczucia. Oto jest kunszt kompozytorski Nobuo Uematsu! Rozpisałem się trochę o kilku tylko utworach, a co z resztą? Właśnie na nią przyszła kolej (nareszcie). Gdzie jest zawsze obecny "Chocobo Theme", zapytacie? - a ja już śpieszę z odpowiedzią. Nigdzie nie zginął. Jest tutaj i to nawet w dwóch wersjach! Jedna z nich to beach-boysowo-surfingowa aranżacja (jaka!? - nie no, Morden - teraz odjechałeś - dop. Jedi:) zatytułowana "Mods de Chocobo", która po kilkukrotnym przesłuchaniu wydaje się być bardzo podobna do tej "latynoskiej" z "Siódemki". Nic co powaliło by Was na kolana. Prawdziwą rewelacją (przynajmniej dla mnie) jest dopiero "ODEKA ke Chocobo". Przywodzi na myśl zamierzchłe, ośmiobitowe czasy, kiedy to FF rozwijało się na NES'ie... Aż się łezka w oku kreci. Takie melodie jak ta po wygranym pojedynku, lub podczas zliczania punktów, nie zmieniły się zbytnio od czasu FFVII. Są też ciekawostki takie jak np: "Slide show part 1&2". Oba kawałki brzmią iście salonowo! Towarzyszy im także "odjechany" dźwięk wydawany przez kręcącą się szpulę z filmem. (Nic dziwnego. W końcu muzyka ta jest podkładem do kręcenia scen filmowych z Laguna Loire). A więc podsumowując. Ścieżka z Final Fantasy VIII to 72 tracki, czyli 243 minuty doskonałej muzyki. Dla każdego coś miłego. Orkiestralna wzniosłość, fortepianowa melancholia, ośmiobitowe wspomnienie, swing, dynamiczny beat podczas walk Laguny i wiele, wiele innych zapadających w pamięć melodii. Na koniec dodam, że ścieżka jest warta swojej ceny i jest obowiązkową pozycją na półeczce zagorzałego finalowca-kolekcjonera, choćby ze względu na wywiad z Nobuo Uematsu zamieszczony w pokaźniej wkładce (po japońsku oczywiście). Życzę wszystkim miłego słuchania.



Morden

Pozdrowka dla Mr Jedi'ego, Qbo, Mr.Gato, Scorpik'a, Gosi, Magdy, Eli i wszystkich napotkanych tego lata - Dzięki za ubarwienie wakacji - I luv U all. ^_^

Liberi Fatali

Composer/Arranger : Nobuo Uematsu
Lirycs : Kazushige Nojima
Latin Translation : Taro Yamashita
Orchestration : Shirou Hamaguchi

Excitate vos e somno, liberi mei.
Cunae non sunt.
Excitate vos e somno, liberi fatali.
Somnus non est.

Surgite.
Invenite hortum veritatis.

Ardente veritate
Urite mala mundi.
Ardente veritate
Incendite tenebras mundi.

Valete, liberi,
Diebus fatalibus.

Liberi Fatali (日本語訳詞)

作曲・編曲：植松伸夫／作詞：野島一成
ラテン語訳：山下太郎
オーケストレーション：浜口史郎

目覚めなさい私の子供たち
ゆりかごはもうありません
目覚めなさい運命の子供たち
やすらかな眠りは終わりました

立ち上がりなさい
真実の庭を見つけなさい

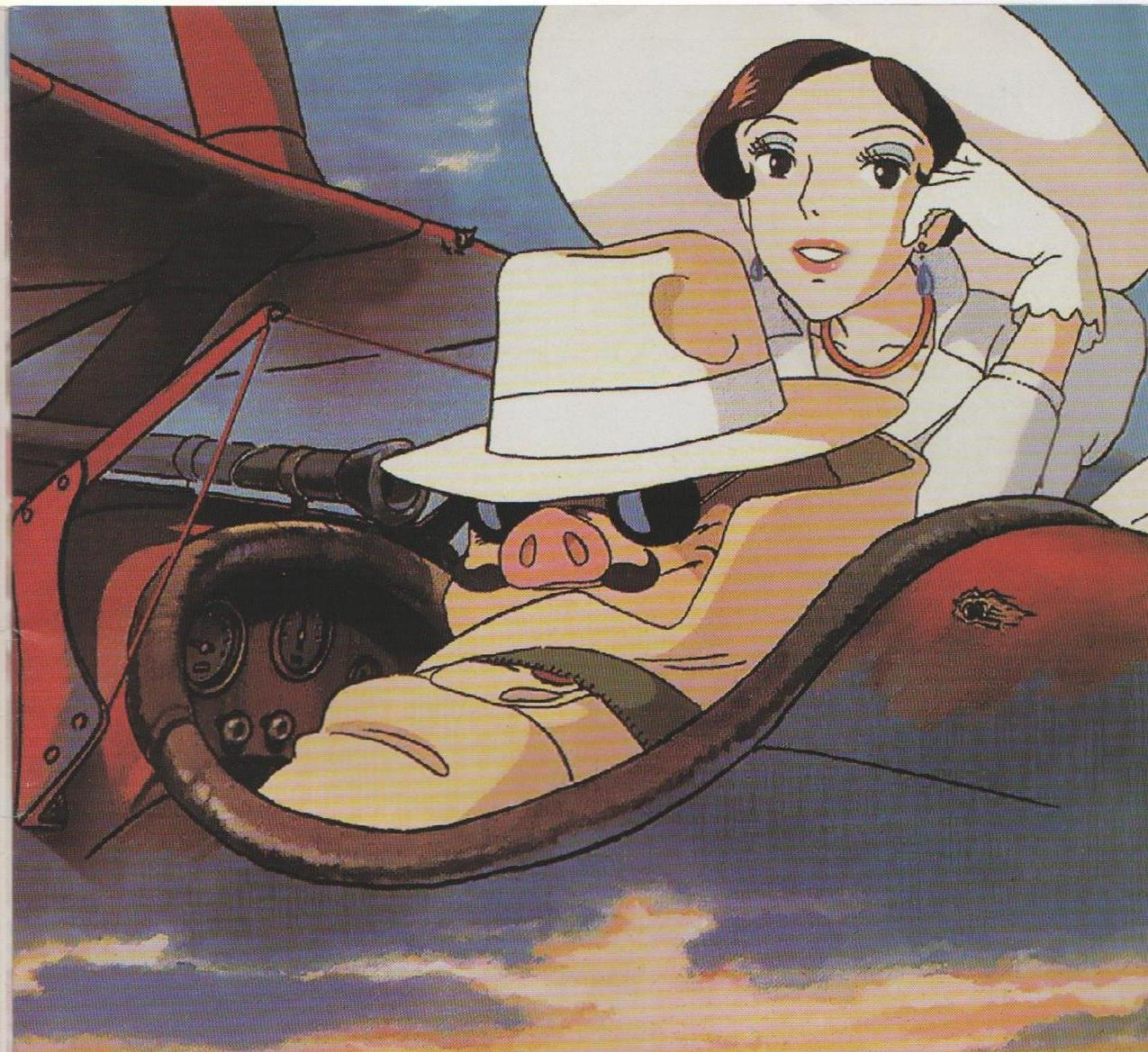
燃えるような真実で
世界の嘘を焼き尽くしなさい
燃えるような真実で
世界の闇を照らしなさい

さようなら子供たち
また会うときは運命のとき



Final Fantasy VIII Original Soundtrack
Limited Edition

Produkcja, kompozycja i aranżacja: Nobuo Uematsu
("Liberi Fatali" Muzyka: Nobuo Uematsu, **Słowa:** Kazushige Nojima **Tłumaczenie słów na łacinę:** Taro Yamashita **Aranżacja orkiestralna:** Shiro Hamaguchi **"FITHOS LUSEC WECOS VINOSEC"**
Muzyka: Nobuo Uematsu)
Wywiad z Nobuo Uematsu przeprowadził: Yoshikate Maeda (Encyclo Media Corporation)
Cena: 3873 yeny



Były to czasy, gdy na niebie unosiły się wspaniałe aeroplany, pilotowane przez prawdziwych rycerzy przestworzy. Legendarne już dzisiaj maszyny mknęły wśród chmur i wraz z ich pilotami zapisywały się złotymi literami w księdze lotnictwa. Historia ta opowiada o pilocie, który w imię sławy i miłości walczył z powietrznymi piratami nad Morzem Śródziemnym. Piloci hydroplanów nazywali go - Szkarłatny As Przestworzy.

Porco rosso

Kurenai no buta

Szkarłatny pilot

Nasza opowieść rozpoczyna się latem 1929 roku, gdzieś na jednej z wysp Morza Śródziemnego. Tytułowy bohater, to as lotnictwa i weteran pierwszej wojny światowej, który żyjąc samotnie na wyspie ukrytej wśród skał, sprzedaje swoje usługi jako najemnik w walce z miejscowymi powietrznymi piratami. Historia rozpoczyna się w momencie, gdy nasz bohater oddaje się błogiemu lenistwu na swojej plaży i właśnie otrzymuje telefoniczną wiadomość o kolejnym występku Gangu Mama Aiuto, który napadł na statek, a co gorsza - porwał dla okupu szkolną grupę niezwykle sympatycznych dzieciaków. Ten argument wystarczy, aby Marco Porcerino wyruszył do akcji. Mimo, iż jego szkarłatny hydroplan ma tak zużyty silnik, że bezpieczniej byłoby latać bez niego, Marco wskakuje do maszyny i rusza na odsiecz... tak właśnie zaczyna się opowieść o szkarłatnej świni... zaraz, zaraz... świni...???

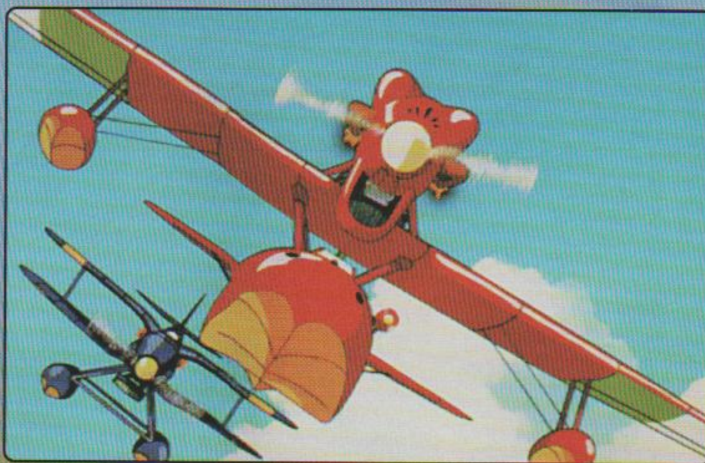
Szkarłatna świnia

Eeeee, szkarłatna świnia? Moim zdaniem o wiele lepiej brzmi Porco rosso, co w sumie w języku włoskim oznacza to samo, poza tym jest to oficjalny tytuł nadany temu filmowi przez twórców z Ghibli, a ponadto brzmi to o wiele lepiej, nie uważacie? A co w ogóle robi tu świnia? Przecież to opowieść o pilocie, a nie film instruktażowy dla

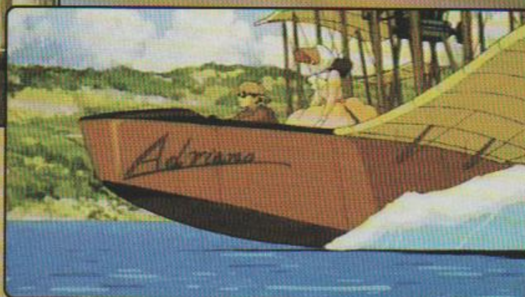

Oto ja! Przyszła gwiazda hollywoodzka.

rzeźników! - zgadza się, ale widzicie, Marco... jak by to powiedzieć... jest świnią! To znaczy, w sumie jest człowiekiem, ale jego twarz jest ryjkiem świni... hmm... w sumie to bardzo charakterystyczny "wybieg" u Miyazakiego - odrobina magii w świecie rzeczywistym, tak było w Totorze - gdzie w życiu dwóch sióstr pojawiły się duchy lasu, tak było w Kiki`s delivery service - gdzie główna bohaterka, mimo, iż żyje w świecie "rzeczywistym", to jest czarownicą, i tak jest też w Porco rosso - gdzie główny bohater zostaje odmieniony przez tajemniczą siłę... a przez jaką? - do tego jeszcze dojdziemy.

A zatem nasz bohater walczy z piratami, a co robi poza tym? Poza tym wypoczywa na swojej wyspie i... ucieka przed policją państwową, czyli nazistami, jako, że nasza opowieść rozgrywa się w dużej części na terenie Włoch, a jak wiadomo z lekcji historii, lata trzydzieste dwudziestego wieku były bardzo burzliwym okresem w historii faszyzmu... No tak, ale co wspólnego ma z tym Marco? Hmm, no cóż, nasz tytułowy pilot jest postacią barwną, a jego przeszłość stale depcze mu po piętach (nie będę tutaj wchodził w szczegóły - to już musicie odkryć sami, oglądając film*), a poza tym, jak trafnie to podsumował sam nasz bohater: "świnie nie mają żadnych praw..."



Choć nasz pilot pragnie być sam, to jednak samotny nie jest, gdyż nie można być żywą legendą i oczekiwać, że ludzie o tobie zapomną. Nie można być wyjętym spod prawa i oczekiwać spokoju. Naszego bohatera ma na oku co najmniej kilka osób i pomijając tutaj nazistów i gang piratów, na czoło wysuwa się pewny siebie amerykański pilot Donald Curtis, który za punkt honoru wyznaczył sobie zestrzelenie Marco. Jak na opowieść o prawdziwym bohaterze przystało, jest również ONA, czyli



piękna Gina, której jedyną niespełnioną miłością jest pewien igrający ze śmiercią szkarłatny pilot...

Opowieść jest niezwykła, taka jaką tylko Mistrz Miyazaki stworzyć potrafi. Podniebne sceny są pełne dynamiki, dobrego humoru, przepięknych scenerii i urzekającego klimatu. Widać, że miłość Miyazakiego do latania znalazła tutaj swoje ujście.

Film ten jest dziwną mieszanką komedii i romantycznej opowieści o człowieku, który wierny swoim "starym" zasadom w zmieniającym się burzliwie świecie, trafia na niezrozumienie i wydaje się odstawać od reszty tak bardzo, jak jego zmieniona twarz. Walka fair play, używanie broni tak, aby nikogo nie zabić, czy też latanie dla samej przyjemności, to rzeczy, które w przededniu nadciągającej wielkimi krokami drugiej wojny światowej wydają się być nie z tego świata i niemal nierealne... tak jak nasz bohater. Prawdziwi bohaterzy już nie istnieją - zdaje się mówić opowieść - pozostały tylko wspomnienia, legenda, która już żyje tylko w naszych wspomnieniach i być może nigdy się nie wydarzyła, a była tylko marzeniem grupki szaleńców, myślących o lataniu i wolności...

Jak to się robi?

Miyazaki ma to do siebie, że potrafi zrobić z rzeczy zwykłej coś ponadprzeciętnego i w prosty schemat fabuły wetknąć tyle magii, że nagle zwykła historia ożywa i zaczyna oddziaływać na naszą wyobraźnię. Skąd w ogóle Miyazaki wziął pomysł na ten film? Jak Wam zapewne wiadomo, Miyazaki swego czasu rysował dla magazynu fanów modelarstwa Model Grafix i właśnie tam, w 1989 roku, opublikował kolorową mangę pt. Hikotei jidai. To właśnie ta praca stała się później podstawą do stworzenia anime Kurenai no buta, czyli właśnie Porco rosso.

Film pierwotnie był pomyślany jako nie przekraczająca jednej godziny lekka opowieść do wyświetlania na trasach międzynarodowych na pokładach samolotów Japońskich Linii Lotniczych (ot taki oryginalny pomysł na przebicie konkurencji). Stąd





między innymi tekstowy wstęp do filmu, napisany w różnych językach (po japońsku, włosku, koreańsku, angielsku, chińsku, hiszpańsku, arabsku, rosyjsku, francusku i niemiecku). Na Zachodzie (a dokładnie w USA) Porco rosso miał swoją premierę w czerwcu 1992 roku. W roku 1993 Porco rosso niespodziewanie pobił w Japonii rekordy popularności, tylko w ciągu trzech pierwszych dni film obejrzało ponad 220 tysięcy widzów.

Skrawki historii...

...Marco wbrew swej woli pakuje się w kłopoty. Jego silnik zawodzi, żądny sławy Amerykanin atakuje z zaskoczenia, a Marco wraz z resztkami swej maszyny przybywa do Mediolanu do starego przyjaciela, aby tam dokonać napraw i nabrać sił przed tym, co go jeszcze czeka...

U starego przyjaciela Piccolo, Marco spłukuje się do ostatniego grosza i poznaje jego utalentowaną wnuczkę Fio, która przystępuje do nadzoru nad pracami rekonstrukcyjnymi przy maszynie Marco. Cooo? Dziewczyna ma przebudowywać mój wspaniały hydroplan!?!... ależ to życie jest zaskakujące... (pod tym względem Porco jest szowinistyczną świnią, aczkolwiek nie pozbawioną nadziei na poprawę... co zresztą szybko udowadnia;).

To właśnie dzięki Fio dowiadujemy się od Marco, w jakich okolicznościach ten zamienił się w tego, kim jest teraz... to stało się podczas pewnej bitwy z myśliwcami niemieckimi... wszyscy jego przyjaciele polegli, a on... zobaczył wtedy coś... czego widzieć nie powinien...

Dwa słowa o...

Zanim film ujrzał światło dzienne, w świecie fanów można było usłyszeć najróżniejsze plotki na temat nowego filmu Miyazakiego. Jedni twierdzili, że będzie to kontynuacja sławnej Nausicii, kto inny znowu stawiał na historię w stylu Kiki's delivery





[illegible] - główny bohater naszej opowieści, włoski pilot, weteran pierwszej wojny światowej. Tajemniczy wypadek podczas wojny zamienił jego ludzką twarz w świński ryjek. Po tym zdarzeniu, rozgoryczony śmiercią swoich kolegów i bezsensem wojny, Marco zrezygnował z latania w barwach włoskiego lotnictwa i odcinając się od ludzi zamieszkał na wyspie. Żyje ze swojego wysłużonego, czerwonego hydroplanu i zarabia na życie jako łowca nagród, głównie zwalczając latający Gang Mama Aiudo. Marco jest człowiekiem "starej daty", który wierzy w honor i prawdziwą miłość. Niestety świat w którym żyje odebrał mu nadzieje i pozbawił cząstki człowieczeństwa, która kiedyś wierzyła w ludzi. Marco ma swój osobisty kodeks honorowy, swoje zasady, których zawsze przestrzega, m.in. nigdy nie strzela w taki sposób, aby zabić, czy nawet zranić. Broni używa jako argumentu ostatecznego i tylko w taki sposób, aby obezwładnić przeciwnika, co zazwyczaj sprowadza się do uszkodzenia jego maszyny. Marco jest z pozoru chłodny i niedostępny, jednak Gina (z którą wiążą go ciepłe wspomnienia) i utalentowana Fio, wywierają na niego "zmiękczający" wpływ. Warto tutaj dodać, że w wersji francuskiej głosu Marco użyczył sławny francuski aktor - Jean Reno (Leon zawodowiec, Nikita, Wielki błękit).



[illegible] - główny przeciwnik Marco, egocentryczny, pewny siebie amerykański pilot z Alabamy. Jego głównym celem jest zestrzelenie Marco i udowodnienie, że to on, a nie Marco, jest najlepszym pilotem. Wynajmowany przez piratów do ochrony przed Marco. Jego babka podobno była włoskiego pochodzenia. Ma wielkie ambicje, chce zostać gwiazdą hollywoodzką (co mu się zresztą udaje - patrz na końcu filmu na plakat na ścianie hotelu Giny), a później nawet samym prezydentem! Zarówno Gina jak i Fio otrzymują od niego propozycje małżeństwa i wyjazdu - narwany z niego facet, nie ma co. Przyznać jednak trzeba, że jest naprawdę bardzo dobrym pilotem i mimo bijatyki z Marco staje u jego boku, gdy (pod koniec filmu) nadciąga eskadra nazistów (historia się powtarza?) i... dopełnia się przeznaczenie Marco...



[illegible] - połączenie subtelnego uroku i siły charakteru. Z Marco wiąże ją przyjaźń i miłość, lecz tej ostatniej Marco z jakichś wewnętrznych pobudek nie chce przyjąć. Najlepszym dowodem na jej ciepłe uczucia w stosunku do Marco jest nazwa hotelu, którego Gina jest właścicielką - Adriano - taką samą nazwę nosił aeroplan Marco, który mamy okazję oglądać we wspomnieniach Giny, pochodzących z czasów, gdy Marco miał jeszcze ludzką twarz (jedna z najbardziej wzruszających scen w filmie). Gina często śpiewa w klubie w swoim hotelu, a jedną z bardziej nastrojowych i zapadających w pamięci scen, jest wykonanie (w początkowej części filmu) jednej z piosenek Edith Piaf - Le temps des cerises (słowa: J.B. Clement, muzyka: A.Renard), która w połączeniu z przepiękną sceną lotu hydroplanu Marco, tworzy niezapomniany klimat. Wszyscy piloci z okolicy są po uszy zadurzeni w Ginie, jednak ona spogląda tylko w stronę Marco.... Jak możemy dowiedzieć się z jej własnych słów, miała trzech mężów pilotów i każdy z nich zginął, być może dlatego zdecydowała się zostać szpiegiem (nie jest to wprost powiedziane, ale ktoś pokroju Giny chyba by nie używał radiostacji dla pozyskiwania nowych przyjaciół?). Spostrzegawczym polecam również do wnikliwej analizy sceny końcowe filmu... zerknijcie na plakat na ścianie hotelu... czyżby jednak Gina przyjęła oświadczyny Donalda...???... Tutaj nie mogę się powstrzymać, aby nie dodać, że w wersji polskiej głosu Giny użyczyła Anna Apostolakis (m.in. role w Star Trek Voyager, Przyjaciele), która bezbłędnie oddała urok i charyzmę Giny - moje najwyższe uznanie!



[illegible] - siedemnastoletnia wnuczka Piccolo i zarazem główny inżynier w jego firmie samolotowej. To właśnie ona jest autorką przebudowy hydroplanu Marco. To dzięki niej udaje się uchronić odnowiony samolot Marco przed piratami, którzy rządni zemsty zaczaili się na naszego bohatera na jego wyspie. Fio posiada niezwykle silny charakter i wielkie zdolności konstruktorskie. Na końcu filmu Fio wspomina, że po śmierci dziadka odziedziczyła firmę. Z Giną natomiast połączyła ją przyjaźń i od tego czasu każde wakacje spędza w jej hotelu. Widać, że Marco żywi do Fio ciepłe uczucia, ale traktuje ją raczej jak młodszą siostrę, widzi w niej kogoś, kim sam kiedyś był... Fio staje się jakby symbolem "odmiany" Marco, gdyż na końcu filmu (po sławnej bijatyce Marco i Donalda) składa pośpieszny pożegnalny pocałunek na policzku Marco... od tego momentu już nie oglądamy pobitej twarzy Marco, a pozostaje nam jedynie zadowolić się okrzykiem zdziwienia Donalda - "Marco, twoja twarz!"...



[illegible] - właściciel firmy samolotowej, w której Marco reperuje swój hydroplan. Stary przyjaciel Marco i dziadek Fio. Przedsiębiorczy staruszek, który nawet podczas kryzysu dobrze prosperuje i nie ma oporów, aby oskubać Marco do ostatniego grosza, choć robi to w sposób uczciwy, tzn. Marco dostaje naprawdę to, co chciał - odnowiony i ulepszony hydroplan z nowym wspaniałym silnikiem Fiata (na którym widnieje logo Ghibli;). W ogóle rozmowy Piccolo i Marco są bardzo interesujące, gdyż w wielu momentach nawiązują do ważnych zdarzeń z historii lotnictwa; uważny widz wyłowi wśród nazw, dat i nazwisk odniesienia do faktów, co dodatkowo uatrakcyjnia przyjemność oglądania filmu.



[illegible] - to właśnie przed nimi Marco chroni podróżujących po wodach Andriatyku turystów i w sumie to dzięki nim ma pracę. Marco jest ich najgorszym koszmarem, bo krzyżuje ich wszystkie plany i wprowadza spore straty w ich wyposażeniu. Nie sposób nie polubić tych "złych i bezwzględnych" piratów, ponieważ w wydaniu Miyazakiego nawet czarne charaktery potrafią być zabawne i sympatyczne. W języku włoskim słowa mamma aiuto! - znaczą - mamo na pomoc! - to chyba najlepiej oddaje charakter tegoż "gangu". Aby bronić się przed Marco, Gang zawiązuje "Przymierze Siedmiu Klanów Pirackich Morza Adriatyckiego", jednak bez większych sukcesów.



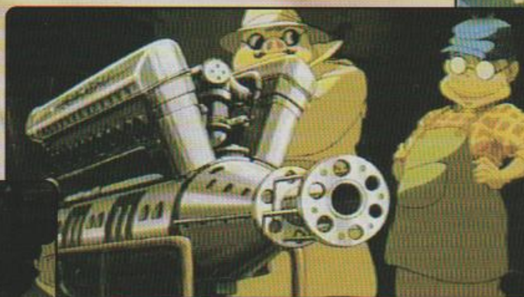
[illegible] - stary przyjaciel Marco, zapewne jeszcze z czasów pierwszej wojny światowej. Nadal służy we Włoskich Siłach Powietrznych, ale przede wszystkim jest lojalny wobec przyjaciół. Ostrzega Marco przed poszukującymi go faszystami (patrz: scena w kinie - gdzie Miyazaki oddał hołd pierwszym filmom animowanym w stylu Maxa Fleichera) i pomaga mu się wydostać z kraju (patrz: pierwszy lot odnowionym hydroplanem).


Zawsze będę cię pamiętała Marco...

service. Inne głosy z kolei przekonywały, że będzie to poważna historia w stylu Omoide poroporo, czy też nawet filmu przygodowego, który Miyazaki popełnił (pomysł scenariusz i koncepcja plastyczna) w roku 1971 - Dobutsu takarajima, tytuł polski - Dzieci wśród piratów (film ten był emitowany w latach siedemdziesiątych w polskich kinach). - Hmm... w sumie rację mieli wszyscy i jednocześnie nikt, gdyż Porco rosso okazał się być czymś zupełnie innym, a zarazem znalazło się w nim wiele znanych już elementów w twórczości Miyazakiego.

Pierwotnie bohaterem historii miał być kapitan lotnictwa Marco Pagot. Tak właśnie nazywa się zaprzyjaźniony z Miyazakim włoski animator, stąd też zapożyczenie imienia i nazwiska, które zresztą później uległo zmianie na Marco Porcerino. Weteran pierwszej wojny światowej, rozgoryczony narastającym faszyzmem i rozczarowany ludzkością po ujrzeniu okrucieństw wojny, opuszcza szeregi armii i odcina się od życia zewnętrznego. Przyjmuje pseudonim Porco rosso i zostaje łowcą nagród. Jedynym śladem po byłym Marco jest fotografia młodego, przystojnego lotnika, wisząca na ścianie restauracji należącej do Giny...


Czyż ona nie jest piękna...?


Doskonały silnik firmy... GHIBLI. ;)

Miyazaki zapytany o związek Marco z Giną, powiedział, że Marco planował swego czasu ożenić się z Giną, jednak wojna pokrzyżowała te plany. Los zrządził, że Gina mieszkała na wyspie będącej terytorium austriackim, a zatem Marco, jako żołnierz lojalny wobec swego kraju, nie mógł poślubić wroga... wybrał pomiędzy lojalnością do kraju, a miłością do Giny... bardzo typowy element/konflikt w mandze i anime...

Widząc śmierć swoich kolegów, w tym swojego najlepszego przyjaciela i jednocześnie pierwszego (patrz - cyfra 1 na jego samolocie;) męża Giny, Marco zaczął zastanawiać się nad sensem swoich poczynań. W jego umyśle zrodził się konflikt, który w rezultacie zamienił go w zwierzę... czyżby Marco wolał zostać świnią niż faszysta...??? - tak przynajmniej wynika z jego słów. A może to zetknięcie z odczłowieczającą rzeczywistością wojny wpłynęło tak na jego psychikę...? - podtekstów tej sytuacji można znaleźć kilka...

Pomysł tajemniczej chmury natomiast, która poniekąd była przyczyną/symbolem zamiany Marco w świnię, Miyazaki zaczerpnął z opowiadań Roalda Dahla (1916-1990) pt. Ten Stories of Flyers and Flying, które podobno były/są ulubioną lekturą Miyazakiego.

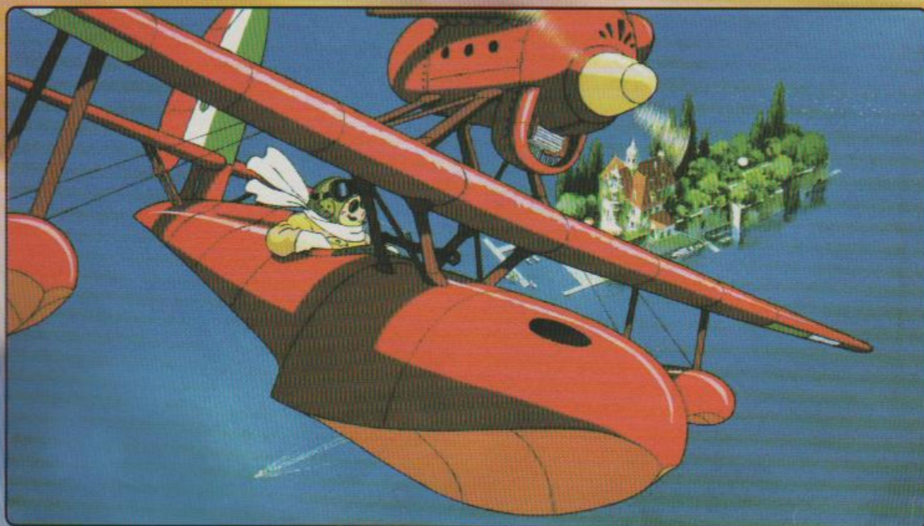


Wtedy ostatni raz widziałam Marco...

Ci wspaniali mężczyźni w swych latających maszynach

W latach 1912-1931 zawody lotnicze o puchar francuskiego przedsiębiorcy i mecenasa lotnictwa Jacques'a Schneidera, stały się areną walki konkurencyjnej pomiędzy Wielką Brytanią i Włochami. Konstruktorzy i piloci obu państw prześcigali się w pomysłowości - echa tych potyczek widać również w filmie.

Włoska szkoła konstrukcji maszyn latających w trakcie I wojny światowej osiągnęła niezwykle wysoki poziom. W latach późniejszych, dzięki agresywnej polityce finansowej Mussoliniego, nastąpił szybki rozwój włoskich firm lotniczych. Konstrukcje takich zakładów jak np. Macchi Castoldi, Savoia Marchetti, Caproni, Reggiane przeszły do historii lotnictwa, Miyazaki zaś nie szczędził okazji, aby czerpać pełnymi garściami z tego istnego lotniczego skarbca. Na przykład w scenie, w której widzimy wspomnienia Marco z walk powietrznych z czasów wojny, widoczne są kopie prawdziwych maszyn, używanych wówczas przez Włoskie Siły Lotnicze.



Samolot, który pilotuje w filmie Marco, podobny jest do włoskiego modelu Savoia S.21, który produkowany był w tamtych latach we Włoszech. Nie jest jednak jego wierną kopią i czasami (szczególnie podczas lotu) przypomina bliźniaczy model M.33 - tak przynajmniej twierdzą niektórzy fani, ja się powstrzymam od głosu, gdyż znawcą lotnictwa nie jestem. Przeciwnie z kolei ma się sprawa z Donaldem Curtisem (w mandze - Donaldem

Chuckiem), który porusza się modelem R3C-0, a przynajmniej jego bardzo bliską kopią. W mandze możemy znaleźć wyjaśnienie, że Donald dysponuje przerobioną wersją R3C-0, jego aeroplan został zmieniony na myśliwca. Cały film kręci się wokół wszelakich maszyn latających, nic więc dziwnego, że znajdziemy tutaj nazewnictwo i przedmioty ściśle z tym tematem związane. Całość jednak jest tak doskonale podana przez Mistrza, że nawet bez znajomości tych zwrotów widz nic nie traci z widowiska, jakim bez wątpienia jest Porco rosso - wszak w niewielu filmach animowanych możemy oglądać tak perfekcyjnie nakręcone sceny podniebnych lotów.

Ślady Miyazakiego

W Porco rosso możemy znaleźć ślady poprzednich prac Miyazakiego. W połowie lat siedemdziesiątych Miyazaki uczestniczył w produkcji serialu anime pt. Haha o tazunete san zen ri, w której chłopiec o imieniu Marco wyrusza w daleką podróż w poszukiwaniu swojej zaginionej mamy. Marco pochodzi z Genui (tak samo jak Marco Porcerini), natomiast statek na którym podróżuje Marco zwie się Folgore, czyli tak samo jak samolot Marco Porceriniego w anime i silnik jego samolotu w mandze. Ot ciekawostka.


Proszę o uśmiech - będzie zdjęcie!

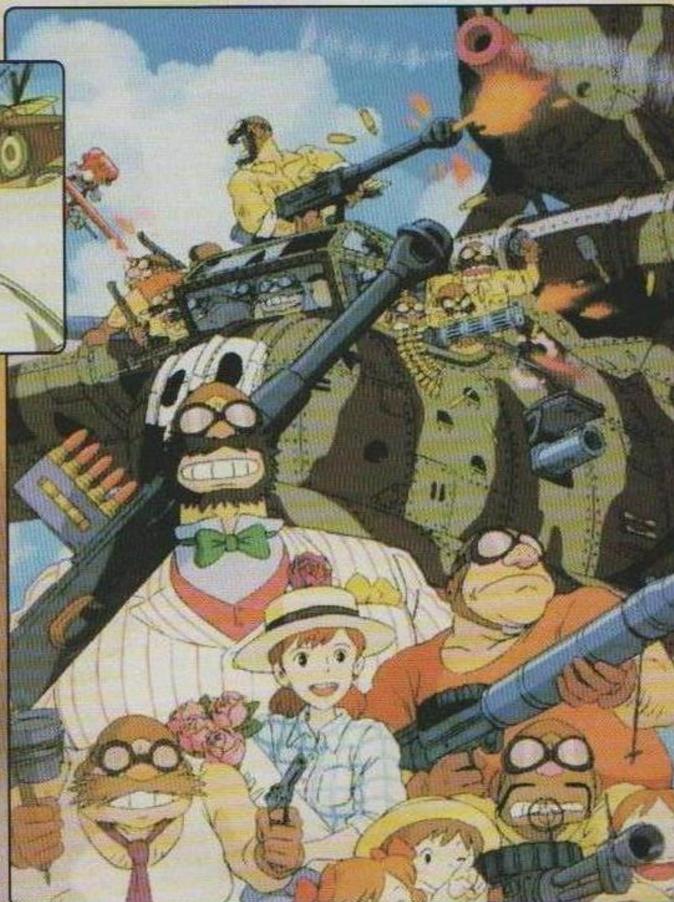

I wtedy to zobaczyłem...

Skrawki historii...

...nowy samolot Marco wzlatuje w powietrze. Na jego pokładzie znajduje się jego nowa pomocnica - Fio. Przeszłość jednak ciągle depcze po piętach naszemu bohaterowi. Na swojej bezludnej dotąd wyspie Marco spotyka zgraję Gangu Mama Aiuto oraz wszędobylskiego Amerykanina Donalda. Zanim banda awanturników opuści wyspę, do głosu dojdzie charyzmatyczna Fio, która zdąży ostudzić zapał Gangu dotyczący zniszczenia nowej maszyny Marco i umówić całe towarzystwo na honorowy lotniczy pojedynek pomiędzy pewnym siebie Donaldem oraz Marco... a sama stanie się główną nagrodą tejże imprezy... zakończenie natomiast tego pojedynku oraz filmu jednocześnie, będzie zaskakujące... zapomnijcie o hollywoodzkich happy endach - to nie Hollywood... na szczęście...

Ku zachodzącemu słońcu...

Jakieś uwagi na zakończenie? A i owszem. Bez dwóch zdań - film jest godzien uwagi i może się powtórzę (i to jeszcze nie raz), ale Miyazaki po raz który udowodnił, że wart jest swej sławy. Pracując nad Porco rosso Miyazaki jednocześnie zajmował się projektowaniem i nadzorem budowy nowej siedziby studia Ghibli... jak widać, film na tym nie ucierpiał. Opowieść jest chwilami pełna dobrego humoru, chwilami wzrusza i zmusza do refleksji - bardzo charakterystyczne połączenie w filmach Miyazakiego. W filmie tym każdy znajdzie coś dla siebie, jest to anime dla całej rodziny... i kolejny znak rozpoznawczy Miyazakiego - bezbłędne kino familijne. Ten film pozwoli Wam odlecieć wraz z Marco i Miyazakim, w stronę zachodzącego słońca... szerokiej drogi i... do zobaczenia po tamtej stronie...





Mr Jedi

*) Film Porco Rosso był emitowany na falach Canal Plus oraz w czerwcu bieżącego roku na falach Ale Kino! (Cyfra Plus/sieci kablowe) - dokładniejsze dane: patrz - poprzedni numer Kawaii - newsy "Anime w TV" oraz artykuł "Mój sąsiad Totoro".

Porco rosso - Szkarłatny pilot

Produkcja: 1992 Ghibli/Nippon Television Network/ JAL Cultural Development production
Emisja w Polsce: Canal Plus/Ale Kino!
Reżyseria: Hayao Miyazaki
Scenariusz: Hayao Miyazaki
Muzyka: Joe Hisaishi, Toshiba Emi
Czas: 93 minuty

Anime na stacjach muzycznych

Czasami człowiek siedzi sobie spokojnie przed telewizorem oglądając MTV czy VIVA ZWEI, gdy nagle coś przyśpiesza bicie jego serca. Major Kusanagi!? Tutaj? Hmm... problem jest na tyle poważny, że najwyższy czas się nim zająć!

KEN ISHII - EXTRA

Oglądaliście Akirę? Znacie więc nazwisko Koji Morimoto? Nie??? Ooo, co za wstyd, znaczy to, że niezbyt dokładnie czytaliście napisy końcowe! Reżyser artystyczny Akiry, znany jako reżyser znakomitego "Franken's Gear" z antologii "Robot Carnival" (patrz: w tym numerze Kawaii) oraz "Memories" - projektu samego mistrza Katsuhiro Otomo, stworzył videoclip do utworu artysty techno - Kena Ishii EXTRA - perełkę animacji, która od kilku lat często gości w europejskich stacjach muzycznych!!!



Wita nas scena wyjęta żywcem z jakiejś totalnie zakręconej cyberpunkowej wersji "Mechanicznej Pomarańczy". Oto kilku dzieciaków prosto ze slumsów Neo Tokyo w dziwacznych maskach znęca się nad krwawiącym starszym człowiekiem. Jeden z młodych bandytów uruchamia piłę spalinową...

- Co sądzisz o cyberpunku, rzeczywistości wirtualnej, brutalnych manga&anime i grach video?
- To wszystko jest niesamowite. Japońskie dzieci wyrastają wśród tego. Jakie one będą, gdy dorosną?

Ken Ishii w wywiadzie udzielonym holenderskiemu magazynowi "Surreal Sound"

Makabra. Doskonały estetycznie "horror show". Szybkie cięcia pokazują nastolatków popełniających wynaturzone zbrodnie. Biegnącemu młodemu mężczyźnie ktoś podrzyna gardło... Sprawcą jest niemal karykaturalna kobieta-android, z parasolem i dzieckiem zawieszonym w "kangurku" obok obnażonej piersi. Na swojej drodze spotyka małego chłopca na trójkołowym rowerku. Mile uśmiechnięta wyciąga nóż i... ginie zastrzelona przez słodkiego malucha ... Scena, gdy jej ciało opada na ziemię, zostaje rozciągnięta w czasie... Nagle, wraz z pojawieniem się na ekranie mężczyzny w kasku VR nabieramy dystansu do przedstawionych wydarzeń, absurdalne zbrodnie nabierają jeszcze bardziej nierealnego charakteru... Dalej widzimy człowieka lecącego na hovercyklu nad futurystycznym miastem, pokrytym wielkimi ekranami bilboardów i niesamowitymi postumentami kobiet ziejącymi ogniem... Cały czas nasze zmysły atakowane są przez psychodeliczny, szybko zmieniający się obraz.

"Ten facet w teledysku, to jestem ja. Ten w headset'cie (kasku VR). W bardzo bliskiej przyszłości świat rozpadł się i podniósł ponownie z gruzów. Ta dziwna maszyna bawi się ze złem. To w wielkim skrócie cała historia. Niezbyt jasno opowiedziana, ale była zaplanowana raczej jako impresja." - mówi Ishii, który spotkał Morimoto przypadkiem. Porozmawiali i doszli do wniosku, że ich wizje są podobne. Koji jest odpowiedzialny za historię i resztę, Ken nadał tylko tempo obrazowi, który w perfekcyjny sposób został zsynchronizowany z muzyką - zwalnia i przyspiesza wraz z nią, tworząc idealną symbiozę.

Animacja jest po prostu piękna. Chociaż tradycyjne metody połączone z animacją komputerową to dziś praktycznie standard, należy zwrócić jednak uwagę, jak naturalnie wykonana jest tutaj ta kombinacja. Nie lubię, gdy zbytnio "czuć" komputer. W EXTRA jego obecność nie drażni. Uwaga!!! Pozycja obowiązkowa! Obecnie najczęściej emitowany w audycjach "Berliner Hause"- VIVA, "WAHWAH" - VIVA ZWEI. (*)

GHOST IN THE SHELL

TAKKYO ISHINO - GITS

Ten videoclip pochodzi ze ścieżki dźwiękowej gry "Ghost In The Shell", wydanej na konsolę Playstation, toteż zilustrowany jest fragmentami animacji pochodzącymi z filmów pomiędzy poszczególnymi misjami oraz scenkami z samej gry. Płytę z tym soundtrackiem, której okładka ozdobiona jest portretem pani Major Kusanagi, można bez problemu kupić w każdym dobrym polskim sklepie płytowym. I właściwie na tym mógłbym poprzestać, gdyby nie osoba artysty. Takkyo Ishino, człowiek, który swoją przygodę z muzyką zaczynał wydobywając techno-dźwięki przez kręcenie gałkami radioodbiornika i miksowanie ich na magnetofonie, znany jest ze współpracy z Katsuhiro Otomo. (**) Ishino, udzielający się także w grupie Denki Groove, jest autorem "In Yer Memories" z OST wspomnianego już filmu "Memories", natomiast Otomo wykonał dla Takkyo okładkę albumu. I jeszcze jedna ciekawostka - Takkyo Ishino już dwa razy wystąpił na techno party w Szczecinie!!! Techno lubi Japonię.

Emitowany w "Berliner Hause" - VIVA. Inny teledysk Ishino, "Polyasia" nadawany był niedawno przez "AtomicTV".

ZACHÓD SPOTYKA DUCHA

Dużo zamieszania wprowadziły ostatnio teledyski zachodnich twórców, w których zostały użyte fragmenty anime Ghost in the Shell. Pierwszy z nich, niestety bardziej znany, to dance'owy "hicior" Wamdue Project pt. "King of the Castle" (VIVA, MTV). Wzbudził wiele kontrowersji. Owa muzyka do GITSa pasuje jak... no, wcale nie pasuje. Videoclip cechuje całkiem chaotyczny i nieprzemyślany dobór scen z filmu, w moim od-



czuciu jest po prostu niechlujny. Na piosenkę w innych okolicznościach nie zwróciłbym uwagi - ot, jedna z wielu, przy której można sobie poskakać. Ale każdy prawdziwy fan GITSa uzna to z pewnością za "świętokradztwo". Następstwa są dwojakie: pojawili się ludzie, którzy po spotkaniu z "King ..." zainteresowali się filmem, a co za tym idzie anime jako takim. Z drugiej strony źle się stało, że anime, i to takiej klasy jak GITS, jest kojarzone z taką muzyką - niektórzy pytają, gdzie można dostać GITS OST, ponieważ podoba im się piosenka 'King..." Ech... szkoda słów...

(Zerknęłam przed chwilą Michio przez ramię. A właśnie, że ten teledysk - i tą piosenkę! - bardzo lubię!!! Zmniejszono ilość klatek na sekundę i według mnie doskonale się to komponuje z muzyką. W "King..." umieszczono także tę prześliczną scenę miasta w deszczu, oczywiście z tym cudownym ujęciem zakochanych idących pod jednym parasolem. Ona trzymając w rączce złożoną parasolkę przytula się do niego, kawaii, ne? Za samo wybranie tej sceny twórcom teledysku należą się brawa, Michio! - dop. Maga-chan. (No tak, z takimi argumentami nie sposób się nie zgodzić... - dop. Michio))

Drugi, "Zen Concrete" duetu Sly&Robbie (VIVA ZWEI, WAHWAH) prezentuje zupełnie inną klasę. Po pierwsze, sama muzyka, na wpół nastrojowa, na wpół dynamiczna, nieźle pasuje klimatem do GITSa (choć, oczywiście, to nie to samo co oryginalne utwory Kenji Kawai'ego), spokojnie mogłaby uchodzić za image song. Edytorzy także stanęli na wysokości zadania - videoclip jest wspaniale zmontowany i zgrany z muzyką - tak, że sprawia wrażenie kompletności - nic nie wskazuje na to, że animacja została tutaj dodana na siłę.

Z GITSem wiąże się jeszcze jeden klip, najnowszy z opisywanych: "Beneath the mask" DJ Makai. Utwór ten jest niczym innym jak podkręconym do 120 BPM (***) "Making of cyborg". (!) Teledysk przedstawia coś w rodzaju cyberprzestrzeni (inną niż w GITSie) i wykonany techniką komputerową mecha. Oczywiście zabieg jakim było zmiksowanie kultowego "Making of..." budzi mieszane uczucia. Bo niby fajnie jest wpaść w taneczny trans przy znanych dźwiękach, zwłaszcza, że "Beneath" zrobiono naprawdę nieźle, ale... jak można było tak zbezcześcić muzykę Kenji Kawai'ego!?!

CO JESZCZE?

W wielu teledyskach zachodnich wykonawców przewijają się, już raczej na zasadzie ciekawostki, elementy z anime. Najładniej moim zdaniem włączono je do (niezłego zresztą) videoclipu Michaela Jacksona "Scream". W odpowiednich, zsynchronizowanych z muzyką momentach na ekranie statku kosmicznego Jacksona pojawiają się krzyczące postacie z "Akiry" (spadający Tetsuo) i "Ziliona". W video grupy KMFDM (którego od dłuższego czasu nigdzie niestety nie widać) do ich elektronicznego brzmienia dodane zostały sceny z Patlabor I. Niedawno na ekranach gościły także dwa teledyski Phila Fuldnera - zremiksowany temat z "Captain Future" okraszony historyjkami skleconymi z oryginalnego serialu. Fanów "gangsta rapu" i anime zainteresuje teledysk, niestety nie pomnę czyj, pt. "Daytona 500", zilustrowany fragmentami kultowego klasyka "Mach! Go Go Go", który w latach 60/70 pod tytułem "Speedracer" podbił Amerykę i wpisał się na stałe jako jeden z rozpoznawanych przez każdego symboli kultury masowej. (Serial ten był również ponad rok temu emitowany na polskich stacjach lokalnych. Ciekawostką jest tutaj fakt, że "Speedracer" wyprodukowany został w wytwórni Tatsunoko, odpowiedzialnej za popełnienie kultowej u nas "Załogi G" - dop. Jedi). Kilka lat temu pojawił się (i zniknął niedługo potem) teledysk techno, w którym "wystąpiły" nasze ukochane Sailorki, krzyczące "hip!" w rytm muzyki. I na koniec dla wszystkich Totalnych Otaku - w teledysku Bon Jovi'ego "These Days", w okolicach drugiej zwrotki, gdy na ekranie prezentowane są fragmenty filmu nakręconego podczas japońskiego tourne zespołu, na ułamek sekundy pojawia się papierowy stand Sailor Moon ~@^.^@~. Uuufff, to tyle, jeśli trafiliście na coś jeszcze, (to odejdę okryty hańbą... ^_-) to piszcie!

Pozdrawiamy wszystkich czujących bluesa!

*Shinno Maga *^.^* & Michio*

PS. A jeśli komuś jest jeszcze mało, to gorąco polecam "Come on my selector" Squarepusher. Wprawdzie to nie anime, ale klimat japońskiego szpitala dla chorych psychicznie dzieci jest niesamowity i daje się porównać jedynie z wojskowym laboratorium z "Akiry"...

***) WAHWAH polecam wszystkim zainteresowanym muzyką japońską - często znajdą coś dla siebie. Audycja ta prezentuje wiele ciekawych kapel prosto z Japonii, łącznie z tymi najbardziej undergroundowymi, ryczącymi do mikrofonów przy akompaniamencie dziecięcych zabawek elektronicznych. Czad.**

****) Co dowodzi prawdziwości holistycznej teorii dziejów, według której Otomo-sama jest czynnikiem, wokół którego wszystko się kręci. ^_^**

*****) Dla dyletantów - BPM = Bits Per Minute, czyli wskaźnik określający ilość łomotu w jednostce czasu.**

Taka noc zdarza się raz w życiu. Noc, gdy młoda czarownica Kiki decyduje się na rozpoczęcie dorosłego, samodzielnego życia. Zgodnie z wielowiekowym obyczajem każda czarownica po ukończeniu trzynastu lat musi udowodnić, że jest już godną spadkobierczynią tradycji magicznego zawodu. Dlatego musi opuścić rodzinny dom i zdana tylko na siebie żyć w innym, obcym mieście. I oto tej pięknej pogodnej nocy, przy świetle okrąglutkiego księżyca, Kiki wyrusza na spotkanie z przeznaczeniem. Świat jest taki wielki. "Dokąd pójdzie teraz mała dziewczynka?" (*)

Mayo no takkyubin
Magiczna poczta Kiki
Kiki's delivery service



WSZYSCY KOCHAMY MIYAZAKI-SAMA!

I oto kolejny raz zostaliśmy zaproszeni do cudownego świata Hayao Miyazakiego. Już się cieszycie, prawda? Bo ja bardzo! Nazwisko Miyazaki jest gwarancją wspaniałej zabawy, zarówno dla ducha jak i umysłu. Otwierając nam szeroko furtkę do swojej magicznej krainy wpuszcza do niej każdego, ale wychodzą z niej odmienieni ludzie. Bo nikt, kto pozwolił się dotknąć (istnieją niestety "odporni"...) siłą potężnych emocji zaklętych w filmach Miya-san, nie będzie już taki sam jak przedtem... Dzieła Miyazakiego odciskają na widzu pewne piętno - piętno wrażliwości, budzą do życia dziecięce marzenia, przypominają dawno zapomniane chwile szczęścia... Są doskonałą odtrutką na codzienność - NIE ucieczką w fantazję, ale odtrutką właśnie! - nie obiecują iluzorycznych światów, zapomnienia od realnego życia, ale wnoszą do powszedniej szarości choćby odrobinę tęczy utkanej ze szczerych uczuć. Dzięki nim człowiek przestaje patrzeć na ludzkość jak na coś zmierzającego ku samozagładzie, przestaje myśleć, że najlepsze co można zrobić, to wysadzić świat, przyśpieszając tylko to co i tak nieuniknione - Hayao-san stara się pokazać dobre rzeczy, które na nas czekają, drobne codzienne sprawy, które mogą być źródłem szczęścia. Ale nie udaje, nie ukrywa problemów z jakimi każdy musi się borykać. Mówi nam, że mimo tych problemów, mimo całego zła - warto żyć! Pamiętajcie, świat jest taki, jakim go chcecie widzieć!

WSZYSCY KOCHAMY (MŁODE) CZAROWNICE!

Dzyń, dzyń, dzyń... pożegnały Kiki małe dzwoneczki, zawieszone na czubkach drzew. W wieczór odlotu cała wioska żegnała małą czarownicę. Na maminej miotle, odziana w tradycyjny czarny strój, z radiem tranzystorowym taty i kotem Jiji u boku, Kiki wyruszyła rozpocząć nowe życie. Od tej pory była już zdana tylko na siebie. Kokiri, mama Kiki, była pełna obaw. Jedyną magiczną mocą, jaką opanowała bowiem jej córka, było latanie. Czy wystarczy to, by wejść w dorosłe życie?



Kiki odleciała pełna nadziei, z ufnością patrząc w przyszłość... Znajdę sobie nowy dom w jakimś pięknym mieście nad morzem, myślała. Nawet gdy prognoza pogody okazała się chybiona i Kiki musiała szukać schronienia przed ulewą, nie opuścił jej optymizm. Wreszcie dotarła do miasta, jakie sobie wymarzyła - położonego nad morzem Koriko. I co więcej, nie mieszkała w nim żadna inna czarownica!...

KORIKO *- położone nad morzem fikcyjne miasto, będące, według Miyazakiego, "mieszaniną przeróżnych miejsc, takich jak Napoli, Lisbona, Sztokholm, Paryż, a nawet San Francisco. Dlatego jedna strona przypomina brzegi Morza Śródziemnego, ale druga wydaje się leżeć nad Bałtykiem." Największy wpływ na kształt i wygląd Koriko miał Sztokholm. Miyazaki i jego główni współpracownicy odwiedzili Visby na szwedzkiej wyspie Gotland, a także stolicę Szwecji. Zużyli tam osiemdziesiąt rolek filmu, by zebrać obrazy miejsc jako inspiracji do stworzenia Koriko. Visby wywarło na Miyazakim wielkie wrażenie już w latach siedemdziesiątych, gdy odwiedził je w czasie swej pierwszej podróży zagranicznej. Wprawdzie cel wizyty nie został osiągnięty (Astrid Lindgren nie udzieliła pozwolenia na sfilmowanie "Pippi Langstrung", swoją drogą - szkoda...), ale dzięki niej Koriko zyskało swój niesamowity klimat. Akcja "Kiki" rozgrywa się w alternatywnych latach pięćdziesiątych, w świecie, w którym nie doszło do II wojny światowej.*

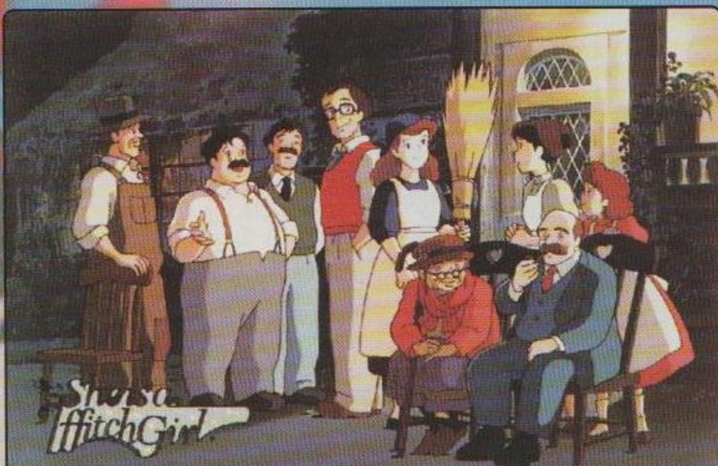


...I wtedy rzeczywistość zweryfikowała marzenia. Wielkie miasto okazało się zupełnie czymś innym niż rodzinna wieś Kiki. Miasto olśniewa, ale i przytłacza. Pełne głośnych samochodów i powszechnie panującej anonimowości... Tego nie spodziewała się nasza bohaterka. Gdy tylko obniżyła swój lot nad ulice Koriko, by z uśmiechem powitać mieszkańców swojego nowego domu, spowodowała zamieszanie na drodze i prawie wpadła pod samochód. Zawstydzona i przestraszona, została zatrzymana przez policjanta za zakłócanie ruchu... gdy nagle z opresji wybawił ją czyjś głos wołający "Złodziej! Złodziej!". Stróż prawa pośpieszył łapać bandytę, co dało Kiki szansę na dyskretne oddalenie się z "miejsca zbrodni". Okazało się, że wołającym był chłopiec imieniem Tombo - członek klubu lotniczego, zafascynowany zdolnością Kiki... Dziewczynka, przytłoczona i rozczarowana miastem, odrzuciła jednak okazję do nawiązania przyjaźni...

W pewnym momencie Kiki spotyka Osomo, właścicielkę piekarni, u której klientka właśnie zostawiła smoczek swojego dziecka. Cóż robić, bez niego dziecko będzie niespokojne - czarownica bez wahania ofiarowała swoją pomoc i pofrunęła oddać zgubę, tym samym zaskarbiając sobie wdzięczność obu pań. Tak oto przypadek sprawił, że Kiki znalazła swoje powołanie - skoro jedyne co potrafi to latanie - założy ekspresową firmę kurierską!



MAJO NO TAKKYUUBIN *- czyli "Ekspresowa Firma Kurierska Czarownicy". Słówko "takkyuubin" zostało stworzone przez Yamato Unyu z "Yamato Transport Co. Ltd", gdy firma rozpoczęła nową działalność - dostawy od domu do domu klientów. Yamato jako logo używa czarnego kota (matkę niosącą w pyszczku małe). Yamato sponsorował film, mimo iż na początku wzbudziło to kontrowersje*


Czas pożegnać Kiki...

wewnątrz firmy. Pani Kadono, autorka oryginalnej książki o Kiki, użyła słowa "takkyuubin" bez pozwolenia, co raczej nie podobało się firmie. Ale wszystko skończyło się szczęśliwie - ludziom podobał się film, co korzystnie wpłynęło na wizerunek firmy Yamato.

Pani Osomo pozwoliła Kiki zamieszkać w wolnym pokoju na poddaszu oraz korzystać dla potrzeb firmy kurierskiej z telefonu w piekarni. Tak oto nastoletnia czarownica znalazła życzliwą osobę i osiedliła się w Koriko. Zakupy najpotrzebniejszych dla domu rzeczy (kubeczki, rondelki...) pochłonęły prawie wszystkie zabrane z domu pieniądze. Od tej pory Kiki była zdana tylko na swoją pracę.



Ach, dorosłe życie nie było usłane różami... Kiki spotkały problemy typowe dla "młodego przedsiębiorcy" - interes szedł kiepsko, zgubiony ładunek (i karkołomne wyczyny by go odzyskać - uff, na szczęście wszystko dobrze się skończyło...), niezbyt mili klienci, deszczowa pogoda (ulewa zakończyła się przeziębieniem biednej czarownicy...) i co najgorsze, wyśrubowane terminy! (**) Ceną, jaką Kiki zapłaciła za wejście w dorosłość, (być może przedwczesne, ale od tej decyzji nie ma już odwrotu...), było uczucie samotności, wyobcowania ze strony rówieśników (już czarny strój rzucał się w oczy i niezbyt korzystnie stawiał Kiki w oczach innych nastolatek), a także wstyd i zwątpienie w samą siebie... "Zdolność latania uwalnia ją od tego, co dzieje się na ziemi, lecz wolność oznacza również problemy i samotność" - mówi Miyazaki. Jednak prawdziwe problemy zaczęły się, gdy Kiki straciła swoją magiczną moc!

WSZYSCY KOCHAMY WIARĘ W SIEBIE!

Zauważcie, że zdolność latania, jaką posiadła Kiki, nie stawia jej na żadnej uprzywilejowanej pozycji. To tylko jeden z talentów, jakie posiada każdy z nas - coś, co powinien rozwijać, by znaleźć swoją drogę przez życie. Oto jak komentuje to Miyazaki:

"Gdy po raz pierwszy spotykamy się z Kiki, ta jest jeszcze małą dziewczynką, lecącą po nocnym niebie wysoko nad zabudowaniami. W dole świeci wiele świateł, ale żadne jej nie przyciąga do siebie. Gdy leci, jest odcięta od tego, co dzieje się na dole. Leci uwolniona od problemów panujących na ziemi, ale towarzyszą jej niepokój i samotność. Nasza bohaterka postanowiła określić swoją tożsamość poprzez zdolność do lotu. Zanim powstał ten film, widzowie mieli już niejednokrotnie okazję oglądać filmy z czarodziejkami w rolach głównych, ale tam czary były środkiem do spełnienia wszystkich dziewczęcych marzeń. Bohaterki tych opowieści bez żadnych trudności stawały się idolami. Kiki natomiast nie posiada tego rodzaju zdolności. Talent, jaki posiada Kiki, jest tego samego rodzaju, jaki posiada każda inna dziewczyna żyjąca w świecie rzeczywistym."

Drogę przez życie. Dorosłe życie, gdzie bierze się odpowiedzialność za swoje czyny i nie ma nikogo, na czyim ramieniu można by się wypłakać. - Oto cena prawdziwej wolności, prawdziwej niezależności. Nasza bohaterka musi zdobyć nie tylko niezależność materialną, co zresztą przychodzi jej o wiele łatwiej, lecz przede wszystkim niezależność duchową - co już nie jest taką prostą sprawą. Obie te niezależności nie zawsze idą ze sobą w parze - mówi nam Miyazaki. Zrozumienie tych zależności i zdobycie obu rodzajów niezależności, daje nam dopiero prawdziwą wolność i dopiero wtedy może się stać prawdziwą podstawą dla organizowania swojej dorosłości.

Przyjaciółką Kiki jest malarka Ursula, mieszkająca w leśnej chatce. Ursula na swojej drodze także spotkała chwile zwątpienia we własne możliwości. Ursula jest niejako dorosłą Kiki (mają nawet tą samą seiyuu), która już zrozumiała i odnalazła się w dorosłym świecie, dzięki wierze we własne zdolności i możliwości.

"Jedyną niezwykłą rzeczą, którą Kiki potrafi robić, jest latanie. W tym przypadku czarownice nie mają więcej możliwości, niż każda inna dziewczyna. Ona musi żyć przez rok w obcym

Kiki - Kiki jest trzynastoletnią córką czarownicy, kształconą by pójść w ślady mamy. Na razie posiadła jedynie zdolność latania. W sumie jest optymistycznie nastawiona do świata, chociaż, jak każdemu, zdarzają jej się chwile zwątpienia. W walce z przeciwnościami losu na pewno sojusznikiem Kiki jest jej dobre serce i najzwyklejsza ludzka życzliwość, która okazuje się bezcennym skarbem - i dziś, i w owych bajkowych latach pięćdziesiątych. Decydując się na samodzielne życie Kiki wzięła na siebie olbrzymią odpowiedzialność - wygrała jednak dzięki swej dobroci i poświęceniu.
Seiyuu: Minami Takayama

Jiji - Kot. W dodatku czarny. Czyli standartowe wyposażenie każdej czarownicy. Jiji należy do Kiki, czyli (pamiętajmy, że mamy do czynienia z kotem!) Kiki należy do Jiji'ego. Wychowywali się razem, dzięki czemu łączy ich magiczna więź - potrafią się porozumieć. Jiji zawsze był przy małej czarownicy, jest niczym jej drugie ja. Traci jednak z nią kontakt, gdy uśpione zostają magiczne moce dziewczynki. Później jednak okazuje się, że po prostu oboje dorośli - Jiji założył rodzinę - i żyjąc teraz w innych światach nie potrzebują tak bliskiego kontaktu towarzysza z dzieciństwa. Tak czy owak Jiji jest najzabawniejszą postacią w filmie, a jego ironiczne uwagi potrafią zwalić z nóg nawet najbardziej sztywnego widza.
Seiyuu: Rei Sakuma

Ursula - Młoda malarka (18 lat), mieszkająca w leśnej chatce. Spotkała Kiki, gdy ta miała niefortunną przygodę związaną ze zgubieniem paczki dla klienta (chyba najzabawniejszy epizod w całym filmie!:). Ursula jest uosobieniem dorosłej Kiki. Przeszła już drogę, na którą właśnie wkroczyła mała czarownica. Dlatego może podzielić się z dziewczynką swoim doświadczeniem i pomóc jej odnaleźć się w dorosłym świecie. Ursula spędza całe dni malując w samotności, jej przyjaciółmi są kruki (które napędziły Kiki niezłego strachu). Obraz, który namalowała, nazywa się "Statek lecący nad tęczą". W rzeczywistości jest on autorstwa uczniów szkoły specjalnej, Miyazaki dodał tylko do niego twarz Kiki.
Seiyuu: Minami Takayama

Tombo - Chłopiec, który wybawił Kiki z opresji zaraz po jej przybyciu do miasta. Wprawdzie na początku dziewczynka odrzuciła jego przyjaźń, ale on niezmiennie jej ją ofiarował. Determinacja jest główną cechą jego charakteru, jego nieustanne dążenie do wyznaczonego celu, do spełnienia marzeń o lataniu. Jego wewnętrzna siła objawia się niemal w fizyczny sposób, gdy widzimy jak trenuje przed planowanym lotem konstruowanym w Klubie Lotniczym samolotem zasilanym siłą mięsni. Ma głowę w chmurach, ale wydaje się, że wie jak do owych chmur się dostać. Zazdrości Kiki jej wrodzonych umiejętności, ale nie jest to zawiść - jest bowiem świadomy, że dzięki silnej woli może osiągnąć wszystko, czego tylko zapragnie. Oczywiście, pewnie mam jakieś skrzywienie czy tez paranoję, ale czy Jean z "Fushigi-no Umi-no Nadia" i Tombo, to nie jest ten sam facet??? Rudy, zdeterminowany, w okularach, chce latać... Coś mi się wydaje, że panowie z Gainaxu "lubią się inspirować"... A Miyazaki po raz kolejny udowodnił, jak bardzo kocha latanie... (czy wypadek z wielkim sterowcem, w którym ma swój udział Tombo, nie przypomina Wam sławnej katastrofy równie sławnego sterowca - Hindenburg?)
Seiyuu: Kappei Yamaguchi

Osono - Żona piekarza, w zaawansowanej ciąży, prosta kobieta o złotym sercu. Przygarnia zagubioną Kiki pod swój dach i staje się dla niej moralnym oparciem. Dzięki jej życzliwości dziewczynce udaje się stanąć na nogi w obcym środowisku. Mąż pani Osono, piekarz, jest natomiast zamknięty w sobie. To człowiek w typie Mateusza z "Ani z Zielonego Wzgórza". Nic nie mówi, wydaje się przez to gburowaty, ale ma miękkie serduszko... jak każdy macho ^_-.
Seiyuu (Osono): Keiko Toda

Madame - Starsza pani, jedna z klientek Kiki. Dziewczynka urzekła ją swoją dobrocią i bezinteresownością. Wnuczka starszej pani, rówieśniczka naszej bohaterki, jest jej zupełnym przeciwieństwem - rozpieszczoną i arogancką dziewczyną. Dlatego Madame staje się kimś w rodzaju babci Kiki, a ona okazuje się wdzięczną wnuczką. Jako ciekawostkę dodam, że w wersji amerykańskiej głosu Madame użyczyła Debbie Reinolds ("Deszczowa piosenka"), matka... Carrie Fisher. ;)
Seiyuu: Haruko Kato

Barsa - Mieszka razem z Madame, jest jej pomocą domową, ale jednocześnie długoletnią przyjaciółką. Nie lubi obecnych czasów, zwłaszcza elektryczności, choć z drugiej strony przyzwyczaiła się już do telewizji.... I ma wielką ochotę polatać na miotle Kiki... ;) (scena, gdy w tajemnicy dosiada miotły Kiki i symuluje lot, zwala z nóg!;)
Seiyuu: Hiroko Seki

Rodzice Kiki - Kokiri (mama) i Okino (tata) - Kokiri jest doświadczoną czarownicą, znającą się na ziołolecznictwie. Tak jak Kiki, gdy miała trzynaście lat, wyruszyła w świat szukać przeznaczenia. Okino to "typowy" tata, jakich można spotkać w innych filmach studia Ghibli - kocha swoje dziecko, ale wydaje się nieco zagubiony... Cóż można o nich jeszcze napisać? Tyle tylko, że dobrze wychowali swoją córkę.
Seiyuu: Mieko Nobuzawa i Koichi Miura

mieście i trenować swój talent, aby w końcu zostać zaakceptowaną przez ludzi w roli czarownicy. Można to porównać do sytuacji, gdy jakiś rysownik przybywa sam do Tokio. Dzisiaj podobno takich ludzi w Tokio jest aż 300 tysięcy - kobiet i mężczyzn, którzy mają nadzieję zrobić to samo, co Kiki, jako animatorzy filmów rysunkowych. Zawód animatora nie jest żadnym nadzwyczajnym zajęciem. A zatem stosunkowo łatwo jest wystartować i jakoś sobie na początek ułożyć życie. Jednak charakterystyczną rzeczą dla dzisiejszego życia jest to, że gdy już codzienne potrzeby zostaną zaspokojone, pojawia się problem samorealizacji. Kiki jest otoczona rzeczami przypominającymi jej dom - miotła mamy, tranzystorowe radio taty oraz kot Jiji, który jest jej częścią, ale Kiki cały czas waha się pomiędzy samotnością, a tęsknotą do towarzystwa ludzi. W postaci Kiki widzimy odbicie wielu młodych Japonek, które są kochane i wspierane materialnie przez rodziców, ale jednocześnie tęsknią do lśniących świateł miasta, do którego chcą się udać i stać się niezależne. Słabość zdecydowania i powierzchowność pojmowania Kiki, również znajdują odbicie w świecie dzisiejszych młodych ludzi." - mówi Miyazaki.

Ale wszystko kończy się szczęśliwie. Znajdują się ludzie, w których Kiki ma oparcie. Bo samodzielność nie polega na izolacji, każdemu człowiekowi łatwiej jest iść przed siebie, gdy wie, że nie jest sam, i zawsze znajdzie się ktoś, kto go w tej wędrówce wesprze. Gdy ktoś w nas wierzy, wtedy i my sami wierzymy w siebie, zdolni do największych czynów, a nasze możliwości są nieograniczone. Kiki to pojęła, odnalazła w sobie siłę, która pozwoliła jej wzbić się w powietrze w chwili, gdy jej przyjaciel potrzebował jej najbardziej...

WSZYSCY KOCHAMY KSIĄŻKI DLA DZIECI!

Jak już wspomniałem, anime "Kiki's Delivery Service" zostało oparte nie na mandze, lecz na popularnej i lubianej książce dla dzieci autorstwa Eiko Kadono, prześlicznie zilustrowanej przez Akiko Hayashi. Książka różni się od filmu, co niezbyt spodobało się autorce (Miyazaki, w przeciwieństwie do Takahaty, jest znany z tego, że każdą adaptację traktuje niezbyt wiernie, dorabiając zawsze głębsze znaczenie). Książka jest zbiorem krótkich opowiadań o ludziach i przygodach, które spotykają Kiki w czasie dostarczania różnych rzeczy. Nic złego lub dramatycznego nie przytrafia się naszej bohaterce. Miyazaki wprowadził te zmiany, ponieważ potrzebował historii na której można oprzeć film, i chciał opowiedzieć o procesie dorastania. - "Siła uczuć w filmie zawsze musi być zwielokrotniona, a zatem Kiki w trakcie rozwoju akcji będzie o wiele ciężej odczuwała smutek i samotność, niż to ma miejsce w rzeczywistości." - Dopiero po pokonaniu tych wszystkich przeciwności, dziewczynka może dorosnąć. W książce wyjaśnia się parę rzeczy, np. dlaczego na drzewach wokół domu Kiki znajdują się dzwoneczki - otóż mama rozwiesiła je, ponieważ trenującej latanie dziewczynce często zdarzało się zamyślić (to tak jak ja za kierownicą...) i traciła poczucie wysokości (no dokładnie jak ja...). Zachęcona zapewne sukcesem filmu, pani Kadono napisała kontynuację przygód Kiki, "Majo no Takkyuubin, sono 2 - Kiki to Atarashii Maho", "Kiki i jej nowa magia", tym razem zilustrowana przez Tatako Hirono. Szczerze mówiąc, bardziej podobały mi się ilustracje w pierwszej części.





WSZYSCY KOCHAMY WUJKA DISNEYA? EEE...

Ostatnimi czasy głośno jest o porozumieniu pomiędzy Studiem Ghibli, a korporacją Disneya, na mocy którego pan D. miał wydać na zachodzie filmy pana M., a nawet pokazać je w kinie (Mononoke Hime). Realizacji tych szczytnych zamiarów jakoś nie można się doczekać, a jedyne, czym może się pochwalić Miramax, czyli oddział Disneya odpowiedzialny za



wydanie dzieł Ghibli, to kolejne, za każdym razem "teraz to już na pewno" przekładane terminy rozpoczęcia projekcji "Mononoke" w kinach, oraz - ta-da! - emisja "Kiki's delivery service" na kasetach wideo w Ameryce i Hiszpanii. (A kiedy u nas? Czasem /ciągle?/ odnoszę wrażenie, że polscy dystrybutorzy nie lubią naszych, "otakowskich" pieniędzy. Bo i po co im one, skoro zawsze mają w zanadrzu jakiś ćwierćinteligenty hicior w stylu OAV "Król Lew2". - I tak się dobrze sprzeda, a faktem, że nie ma w sobie żadnej intelektualnej "wartości odżywczej" nikt się nie przejmuje, bo niby kto się ma przejmować...). "Kiki", która w Stanach została doceniona przez krytykę oraz okazała się bestsellerem, osiągając lepsze wyniki sprzedaży niż OVA'wki Disneya (pomimo dużo niższych nakładów na reklamę), została wydana w dwóch wersjach - z dubbingiem i napisami. Do wersji dubbowanej głosów użyczyli aktorzy, z tzw. (jeśli wierzyć prasie (***), nie jestem pewien, czy rzeczywiście są tacy "wybitni"...) pierwszej ligi (tzw. A-class). W rolę Kiki wcieliła się Kirsten Dunst (znana z "Jumanji", "Małe Kobietki", "Wywiad z wampirem"). Jiji zagrał Phil Hartmann ("The Simpsons"), dzięki czemu nasz kotek nie mówi już jak Luna z Sailor Moon, tylko jak czterdziestoletni palacz. Ech. Umowa zabraniała Disneyowi jakiejkolwiek ingerencji mającej na celu wycięcie choćby najmniejszego fragmentu filmu - niestety, nikt chyba nie zabronił im DODAĆ czegoś od siebie. Z niezrozumiałych dla mnie przyczyn pod koniec doklejono Jiji'emu kwestię, której nie było w oryginale - w dodatku zmienia ona jedno z ważniejszych przesłań filmu! No tak, jeśli można coś zepsuć, należy to zepsuć. Oprócz tego, ponieważ ludziom pana D. wydaje się, że synonimem "filmu animowanego" jest "musical", dodano trochę muzyki (image songów z "Kiki") w miejscach, gdzie jej nie było. Tak, może kiedyś panowie z Hollywoodu zrozumieją, jak piękny i potrzebny jest czasem "sound of silence". Choć szczerze w to wątpię. I co najgorsze, zmieniono oryginalne piosenki (opening i ending), jedne z najpiękniejszych w historii anime, na jakieś "country-potworki", pasujące do klimatu filmu jak pięść do nosa. Oryginały natomiast pochodzą z dorobku Yumi Arai, która w latach siedemdziesiątych wylansowała m.in. dwa przeboje, użyte właśnie w tym anime, są to: Rujyu no dengon (opening) oraz Yasashisa ni tsutsumareta nara (zakończenie). Yumi Arai jest znaną gwiazdą estrady i kompozytorką piosenek do dnia dzisiejszego. Przez swoich fanów zwana jest pieszczotliwie - Yuming.



WSZYSCY KOCHAMY ŚWIAT MIYAZAKIEGO!

W twórczości Miyazakiego można odnaleźć klasyczne wątki zaczerpnięte ze światów stworzonych przez równie wspaniałych "bajarzy" jak Miyazaki - Jonathan Swift, Jules Verne, Lewis Carroll, to nazwiska, które zapisały się na zawsze w historii fantastycznych opowieści. Miyazaki, jako wychowanek nowego medium zwanego manga i anime, przekazuje nam te ulotne wrażenia i niezapomniane historie w nowej oprawie i robi to wspaniale. W jego oczach nawet odbicie naszego świata pozbawione jest wszelakiej szarości i błyszczy całą gamą magicznych barw. Na zawsze zapisał się w mojej pamięci pierwszy obraz Koriko - tętniącego życiem miasta, na które Kiki patrzy z góry. Perfekcja wykonania, fotograficzna dokładność - istny szok dla wzroku! W dole mnóstwo samochodów, ludzi, domów... wydawać by się mogło - nic bardziej trywialnego, a jednak obraz ten zapiera dech w piersiach. I to nie dlatego, że został perfekcyjnie narysowany i zanimowany, lecz dlatego, że czuwał nad tą sceną człowiek, który miał na celu przekazanie nam wrażenia, jakie w tym samym momencie uderzyły w naszą bohaterkę - świat pełen przygody i magii, który tylko czeka tam w dole na odkrycie i z promiennym uśmiechem zaprasza do siebie Kiki...



WSZYSCY KOCHAMY ZAKOŃCZENIE...

Kocham ten film! I wy także z pewnością go pokochacie. To jest po prostu czysta magia, potęga uczuć - i tych dobrych, i tych mniej pozytywnych, składających się na ludzkie życie. Ten film powinien przypaść do gustu miłośnikom wcześniejszych produkcji Miyazakiego, gdyż "Kiki" jest niejako kontynuacją wcześniejszego przeboju Ghibli - "Mojego sąsiada Totora". W filmie jest taka scena, gdy Kiki opuszcza swój pokój w domu rodziców, aby wyruszyć w daleki i nieznany świat. W jej pokoju zostaje Mei i Chibi Totoro, jest to niejako symbol, że Kiki właśnie pozostawia swoje dzieciństwo i wkracza w świat dorosłych... wspomnienia z dzieciństwa pozostawia w swoim dziecięcym pokoju...



"Kiki" zdaje się nam mówić o jednej, bardzo ważnej rzeczy - uzmysławia nam, że wraz z nadejściem dorosłości marzenia wcale nie muszą nas opuścić. Pozostawiamy za sobą wspomnienia przeszłości, obrazy dzieciństwa, ale zyskujemy nowe, wcale nie mniej fantastyczne, możliwości, które otwierają się przed każdym z nas. Trzeba tylko dać szansę temu, co w nas najcenniejsze - każdy z Was ma taki skarb... każdy... a odnalezienie go, jest jednym z najważniejszych rzeczy w życiu. Lecz gdy Wam się już powiedzie, odkryjecie nowy rodzaj magii. To, czy ją zauważycie i przyjmiecie, zależy tylko od Was.

Shinno Michio & Mr Jedi

Przypisy od Michia:
Magareto, Tobie dedykuje ten tekst! Nigdy się nie poddawaj!
PS. Pozdrowienia dla TotoroTeam!!! Keep the Totor... eeee fire burning!
PS2. Do miłego kolegi, który w czasie konferencji prasowej na FI postawił zarzut: "za dużo Miyazakiego". Człowieku! "Za dużo" i "Miyazakiego" to oksymoron! Za dużo to może być wina, piwa, seksu, pieniędzy, wolnego czasu, sławy, kobiet, szybkich samochodów, (...) ale nigdy, przenigdy Miyazakiego nie może być za dużo. Co najwyżej za mało!!! Jeszcze jeden taki numer i lisiórką poszczuję! A co!
*) Konkurs: No kto to powiedział, no kto? Pierwsza osoba, która nadeśle prawidłową odpowiedź na kartce pocztowej, dostanie w nagrodę rysunek Totoro wykonany przeze mnie kredkami świecowymi. Naprawdę!
**) Wiem coś o tym. Sprawy wyglądają tak: Jedi-san udaje, że o tym nie wie, ale wszystkie artykuły zaczynam pisać na około dzień przed terminem. To się fachowo nazywa "profesjonalizm", tak samo robią wszyscy wielcy mangaka. Zapytajcie się jakiegoś studenta medycyny, ile kofeiny jest w stanie przyswoić ludzki organizm, zanim go trafi szlag.
***) Nie wierzcie prasie. Prasa kłamie. Ergo - ja też kłamię. Nie wierzcie mi!

Mayo no takkyubin - Kiki's delivery service

Produkcja: Ghibli/Nippon TV Network
Dystrybucja: Buena Vista Home Entertainment
Reżyseria: Hayao Miyazaki
Scenariusz: Hayao Miyazaki
Muzyka: Joe Hisaishi, Paul Chihara, Sydney Forest
Czas: 104 minuty

Captain Tsubasa - charakterystyki część 2

Hazuki

Wakashimazu Ken



Data urodzenia: 29 sierpnia
Wzrost: 1,87m
Waga: 72kg
Grupa krwi: A

Wychowany w japońskiej szkole karate, chłopak o twardym charakterze, gra na pozycji bramkarza w drużynie Meiwa, do której dołącza w półfinałach. Jest z natury skryty i rzadko kiedy pokazuje innym swoje uczucia. Stwarza wrażenie obcego i niedostępnego, drażni przeciwników dużą pewnością siebie. Pragnie zostać najlepszym bramkarzem w Japonii i za wszelką cenę stara się pokonać Wakabayashi. W swojej technice obrony bramki wykorzystuje umiejętności karate. Jest niezwykle czujny i, podobnie jak Wakabayashiego, można go pokonać jedynie działając z zaskoczenia. Wakashimazu jest bardzo lojalny w stosunku do swojego kapitana i również wydaje się być jedną z niewielu osób, które Kojiro szanuje. Wielka wola walki dopinguje go do wysiłku w trudnych sytuacjach na boisku, a z drugiej strony, niespodziewane wybuchy złości często działają wręcz przeciwnie. Jest jednak dobrym bramkarzem, co zostaje docenione przy zbliżających się mistrzostwach świata. Wakashimazu zostaje przyjęty do narodowej reprezentacji Japonii juniorów, z którą udaje się na mecze do Europy. Niespodziewana nauczka, jaką otrzymuje już podczas pierwszych rozgrywek w Hamburgu, hamuje nieco jego zaciętość i każe mu zmobilizować się do lepszej gry. Wciąż jednak próbuje pokonać Wakabayashi, nie zauważając nawet, że jego przeciwnik numer jeden sam mobilizuje go do walki, by Ken pokazał się z najlepszej strony. Największy problem w życiu bramkarza stanowił osobisty pogląd jego ojca prowadzącego szkołę sztuk walki, który widziałby go raczej jako mistrza karate, niż "zwykłego" piłkarza. Wakashimazu, udowadniając samemu sobie, jak również ojcu, jakie jest marzenie swego życia, odmawia dalszego udziału w zajęciach i całkowicie oddaje się grze w piłkę. Jeszcze będąc w drużynie Toho, zawiązuje umowę z ojcem: zdobędzie mistrzostwo lub na zawsze pożegna się z footballem. Miłość do piłki nożnej zwyciężyła.

Misugi Jun



Data urodzenia: 23 czerwca
Wzrost: 1,69m
Waga: 57kg
Grupa krwi: A

Kapitan i zarazem najlepszy napastnik drużyny Musashi. Wydaje się być urodzonym piłkarzem, lecz ma pewną wadę serca, przez którą nie może długo przebywać na boisku. Sam się tym jednak nie przejmuje. Nie zważając na opinie lekarzy, robi wszystko, by utrzymać swój piłkarski image. Jego największym marzeniem jest zagrać przeciwko Tsubasie, którego grę podziwia i bardzo szanuje. Jest niezwykle zapalczywy i nieustępliwie trwa w swoim postanowieniu, wchodząc na boisko i grając, kiedy tylko jest to możliwe. Misugi znajduje zrozumienie u swojego ojca, który, choć martwi się o zdrowie syna, pozwala mu zagrać w meczu z Nankatsu, nawet wiedząc jak wielki wysiłek będzie to stanowić dla chłopca. Pragnienie wzięcia udziału w tym najważniejszym dla niego meczu pcha go do pojedynku z Tsubasą za cenę własnego zdrowia. Misugi jest niezwykle wszechstronnym graczem, którego sam Tsubasa uważa nawet za lepszego od siebie technicznie. Posiadający wrodzoną klasę, kapitan Musashi, jest znany szczególnie w środowisku dziewcząt (!). Ma nawet swój własny fan klub. Najsłynniejszą zagrywką Misugi jest pułapka obsaidowa, w którą nie raz dało się złapać Nankatsu. Zaś popisowym numerem piłkarza jest strzał z przewrotki, który wzbudza podziw nie tylko wśród kibiców, ale i Tsubasy. Po trzecich rozgrywkach o puchar Japonii, Misugi zostaje przyjęty do narodowej reprezentacji juniorów, z którą wyjeżdża do Europy jako pomocnik trenera. Potrafi wykorzystywać swoje wiadomości i rozstawiać zawodników na boisku. Jego celne uwagi często stają się bardzo pomocne. Wie, że ze względu na chorobę serca nie powinien brać udziału w meczach, lecz z drugiej strony siedzenie na ławce rezerwowych i samo obserwowanie gry, nie wystarcza mu. Misugi jest urodzonym piłkarzem i taką powinien pełnić funkcję. Wkrótce, gdy dowiaduje się, że na mistrzostwa został zgłoszony jako zawodnik, Misugi dostaje swoją szansę i ponownie ma możliwość wejścia na boisko, tym razem, jako reprezentant Japonii. Mimo iż zajmuje to zaledwie kilka minut, jednym tylko strzałem przyczynia się do zwycięstwa swojej drużyny i ukazania własnego tryumfu.

Sawada Takeshi



Data urodzenia: 1 grudnia
Wzrost: 1, 62m
Waga: 53kg
Grupa krwi: A

Sawada jest jednym z najlepszych piłkarzy drużyny Meiwa. Niski, lecz dobry techniczne zawodnik zdołał dostać się do zespołu głównie za sprawą Kojiro, który spostrzegł jego umiejętności i, wbrew swojej drużynie, zaproponował mu grę w Meiwie. Sawada jest o dwa lata młodszy od swoich kolegów, przez co często narażony był na krytykę z ich strony. Dopiero treningi z kapitanem nauczyły go pewności i wiary w siebie. Pomimo bardzo młodego wieku gra w Meiwie na pozycji środkowego, a najlepsze akcje przeprowadza wraz ze swoim kapitanem, lecz potrafi grać także jako obrońca. Jest doświadczonym piłkarzem, choć pozostającym pod silnym wpływem Kojiro oraz bramkarza Wakashimazu. Z natury jest poważny i opanowany. Jako jedyny w drużynie pozwala sobie na śmiałą krytykę swojego kapitana, który choć nie przyjmuje tego spokojnie, respektuje jego opinie. Sawada zna dobrze swoje umiejętności i śmiało wykorzystuje je na boisku. Pomimo tego, iż większość czasu spędza z Kojiro, wzorem dla niego jest piłkarski styl grającego w przeciwnej drużynie Misaki. Podziwia łagodność i jednocześnie precyzję jego gry. Pragnie stać się kiedyś równie dobrym zawodnikiem. Po zakończeniu trzecich mistrzostw Japonii, Takeshi, wraz ze swoimi kolegami z drużyny, wchodzi w skład reprezentacji Japonii, z którą wyjeżdża na rozgrywki pucharowe do Europy.

Nitta Shun



Data urodzenia: 22 marca
Wzrost: 1,65m
Waga: 51kg
Grupa krwi: 0

Niezwykle precyzyjny gracz, choć niedoceniany. Jest najmłodszy z całej drużyny Otomo, co jednak nie przeszkadza mu być w niej najlepszym. Jego Strzał Sokoła jest słynny na całą Japonię i budzi podziw wśród wielu drużyn. Swoją sławę zdobywa podczas meczu z Nankatsu w czasie rozgrywek o puchar Japonii. Potrafi strzelić w każdym momencie i niemal z każdej pozycji na boisku. Jest bardzo zawzięty i wydaje się też dość zarozumiały i nad wyraz pewny siebie. Drażni tym przeciwników, którzy jednak szanują w nim dobrego napastnika. Najważniejsza dla niego jest dobra technika gry, a same jego strzały niekiedy bywają tak mocne, jak strzały kapitana Meiwy, Kojiro. Jest bardzo szybki, przebiega sto metrów w ciągu jedenastu sekund. Z biegiem czasu przekształca się, w zależności od potrzeb, w środkowego lub obrońcę, i w takiej roli występuje podczas mistrzostw świata, będąc już w reprezentacji Japonii juniorów.

Matsuyama Hikaru



Data urodzenia: 21 czerwca
Wzrost: 1,68m
Waga: 57kg
Grupa krwi: B

Matsuyama należy do drużyny z Hokkaido, Furano. Jego gra choć nie zaskakująca, jest następstwem ciężkich treningów i wytrwałości. Wszyscy zawodnicy Furano są niezwykle dobrze zgrani ze sobą, co niewątpliwie jest zasługą kapitana Matsuyamy. Mieszkając w mieście o klimacie umiarkowanym, udoskonalają kontrolę nad piłką podczas ciężkich treningów na śniegu. Są piłkarzami grającymi równo i śmiało. Charakterystyczną cechą dla tego zespołu jest bardzo wytrwała gra zespołowa. Dzięki niej potrafią zwyciężyć niejedną drużynę. Matsuyama jest bardzo twardym zawodnikiem, umiejącym grać na każdej możliwej pozycji, lecz najlepiej czuje się jako środkowy, jest również bramkostrzelnym piłkarzem. Swoje umiejętności po części zawdzięcza Misaki Taro, z którym zna się od wczesnych lat dzieciństwa. Wspólnie trenowali i dzięki precyzji i klasie piłkarskiej Misaki, Matsuyama posiadł pewne umiejętności i nauczył się lepiej grać. Stał się też jego przyjacielem. Menagerka drużyny, jak również przyjaciółka kapitana Furano, Yoshiko, podarowała mu opaskę na szczęście, którą Matsuyama nosi na czole podczas każdego meczu. Sam darzy dziewczynę wielką sympatią, zresztą z wzajemnością. Po kolejnych rozgrywkach pucharowych, Yoshiko wyjeżdża za granicę do Stanów Zjednoczonych, co bardzo przeżywa ze względu na rozstanie z ukochanym piłkarzem. Matsuyama towarzyszy jej na lotnisku i od tego czasu opaska, którą mu wręczyła, staje się jego talizmanem. Najgroźniejszym przeciwnikiem dla Furano jest drużyna Meiwa, z którą przegrywają w półfinałach o mistrzostwo Japonii. Mimo porażki Furano jest oklaskiwane przez publiczność za piękną grę na boisku, do samego końca. Matsuyama wchodzi w skład reprezentacji Japonii, której przez krótki czas jest kapitanem, po czym przekazuje opaskę Tsubasie. Wsławia się w długich niskich strzałach na bramkę, które z uporem trenował wcześniej, podczas zimy, na Hokkaido.

HOTARU NO HAKA

GROBOWIEC ŚWIETLIKÓW

Japonia rok 1945... Marzec... Ofensywa sił amerykańskich zbliża się do brzegów Japonii. Aby osłabić zaplecze przeciwnika, flota powietrzna USA otrzymuje rozkaz przeprowadzenia fali nalotów dywanowych na niespotykaną jak dotąd skalę. Taktycy lotnictwa uznając, że w miastach, których zabudowa jest w większości drewniana, bomby burzące niewiele zdziałają, decydują się na użycie nisko eksplodujących bomb zapalających M-69...

...DLACZEGO ŚWIETLIKI ŻYJĄ TAK KRÓTKO I UMIERAJĄ TAK ŁATWO?...

...Były to bomby specyficzne... Właściwie stalowy korpus, mający średnicę 3 cali i 20 cali długości, bardziej przypominał niegroźną puszkę niż bombę. M69 nie posiadały lotek. Zrzucane z samolotu stabilizowały swój lot specjalną chorągiewką. Wybuchały w 3 do 5 sekund po uderzeniu w cel. TNT eksplodował rozrzucając magnezję i wypełniający bombę żel (pierwowzór napalmu) na odległość ponad 30 m. Jeśli substancja nie była gaszona od razu, jako lżejsza od wody stawała się zarzewiem trudnego do zwalczenia pożaru... W nocy z 9 na 10 marca 334 super fortece B-29, pozbawione większości uzbrojenia, by zwiększyć ładowność, zrzuca na Tokio ponad 2000 ton bomb. Pożar zamienia w spopielałą pustynię 4000 hektarów miasta. W płomieniach ginie niemal 100.000 osób, a ponad 1.000.000 jest rannych.

13 marca, 301 fortec B29s zaatakowało Osakę. Bomby zapalające wbrew oczekiwaniom amerykanów niemal nie uszkodziły betonowych budowli nabrzeża portu, ale za to wznieciły pożary w części cywilnej miasta obracając w perzynę 900 hektarów ziemi. 17 marca 1945 po nocnym nalocie 306 samolotów B29s i bombardowaniu, lustrzanym odbiciem Osaki stało się czwarte co do wielkości miasto japońskie - Kobe. Kolejny taki nalot nastąpił 25 czerwca 1945 roku...

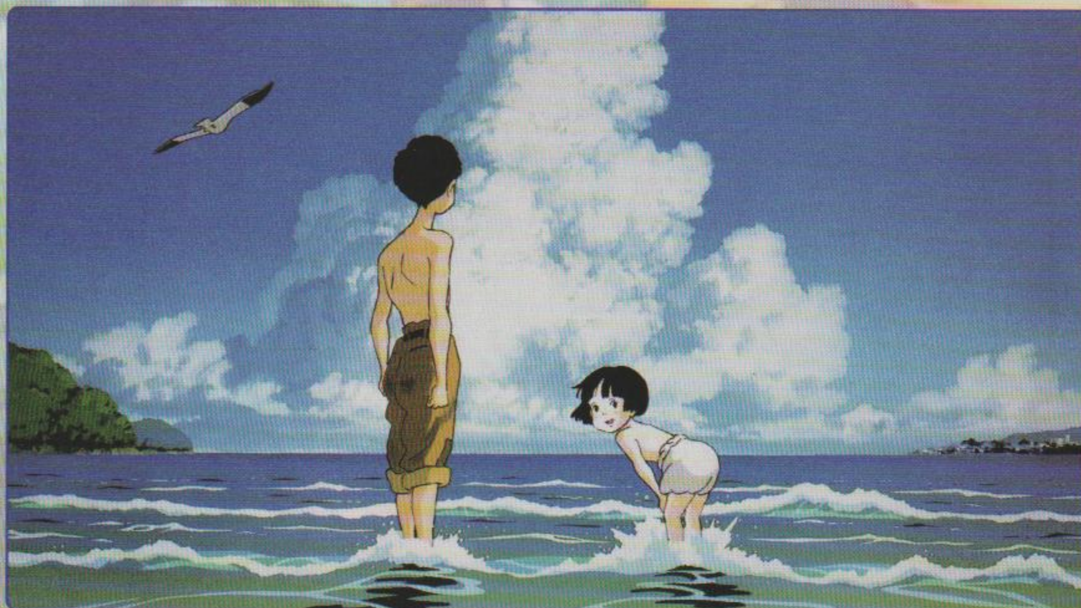
To ostatnie wydarzenie stało się bezpośrednią przyczyną powstania "Hotaru no haka" - bezprecedensowej pozycji w historii anime. Filmu, który trudno zapomnieć nawet po obejrzeniu dziesiątek innych produkcji. Zanim jednak film ten mógł powstać, musiało się spotkać ze sobą dwóch ludzi...

NOSAKA AKIYUKI - DZIECKO POKOLENIA ŚWIETLIKÓW

Film oparty został na autobiograficznej książce napisanej przez Nosaka Akiyuki, a wydanej przez Shinchosha. Nosaka urodził się w Kamakura 10 października 1930 roku jako młodszy syn Sekeyuki i Nui Nosaka. Jego matka Nui zmarła krótko po porodzie. Chłopak został oddany na wychowanie ciotki ze strony matki. W 1944 wujostwu urodziła się dziewczynka, której nadano imię Keiko. 25 czerwca 1945 roku Nosaka przeżył nalot na Kobe. Jego wuj zginął w płomieniach, a ciotka z ciężkimi poparzeniami była hospitalizowana. Nosaka z przyrodnią siostrą zamieszkał w opuszczonym domu w miasteczku Nishinomiya. Krótko po ogłoszeniu kapitulacji dziewczynka, którą się opiekował, zmarła na skutek niedożywienia...



W formie literackiej "Świetliki" ujrzały światło dzienne w 1967 roku. Powieść była drukowana w odcinkach, na łamach popularnego miesięcznika Ooru Yomimono (Wszystko do czytania). Jego treść chwyciła za serca i przykuła uwagę większości czytelników. Rok potem "Hotaru no haka" otrzymały prestiżową nagrodę Naoki Award, przyznawaną literaturze o wartościach historyczno - archiwalnych. Jednak prawdziwy tryumf powieść zaczęła święcić dopiero wtedy, gdy 16.04.1988 roku przemówiła do publiczności z ekranów kinowych.



Opierając się na wielu wywiadach jakich udzielił autor po premierze, śmierć jego młodszej siostry położyła się cieniem na całej reszcie jego życia. Książka, którą napisał, jest więc swoistą spowiedzią i możliwością rozliczenia z bolesną przeszłością. Być może jest również próbą ukojenia wyrzutu sumienia, że on przeżył...



ISAO TAKAHATA - UWAŻNY CZYTELNIK...

Hayao Miyazaki i Isao Takahata... Trudno mi czasami uwierzyć, że dwaj czołowi twórcy Ghibli mogą być od siebie tak bardzo różni. A do tego mogą być przyjaciółmi...

Urodzony w 1935 roku Takahata Isao, odebrał bardzo staranne wykształcenie na Uniwersytecie Tokijskim. Był jednym z twórców Studia Toei Doga (1959 r.), gdzie poznał Hayao Miyazakiego. Razem stworzyli (1968 r.) "Horusa - księcia słońca", uważanego do dzisiaj za żelazny punkt historii japońskiego anime. Po nim przyszły m.in. "Lupin III" "Heidi", "Nausicaa" i "Laputa" (przy dwóch ostatnich Takahata był producentem). "Hotaru no haka" było jego pierwszym filmem, który wyreżyserował dla Ghibli. Po nich zrobił jeszcze "Only Yesterday", "Pom Poko", "Kiki" (kierownik ds. ścieżki dźwiękowej) i jako producent "I Can Hear the Sea".

Dobrze się stało, że to właśnie wytwórnia Ghibli zdecydowała się nakręcić film, który dodatkowo poszerzył tematykę jaką zajmuje się anime... I dobrze się stało, że zdecydowano się na tego właśnie twórcę. Tym bardziej, że Takahata jako reżyser znany jest z daleko posuniętego realizmu i to bez względu na to czy kręci film typu "Pom Poko", czy epicki dramat typu "Hotaru no haka". W przeciwieństwie do Miyazakiego, który swoimi "fantazjami" łagodzi i umagicznia realny świat, Takahata wprowadzając do filmu elementy irracjonalne (przykładowo - duchy dzieci nie występowały w książce Nosaki) pogłębia jeszcze i udramatycznia jego klimat. Dodatkowym atutem dystrybucyjnym filmu stał się fakt, że "Hotaru no haka" na terenie Japonii rozprowadzano z innym wielkim tytułem Ghibli. Był nim "Mój sąsiad Totoro". Trudno sobie wyobrazić bardziej szokujące zestawienie. Faktem jest natomiast, że wiele szkół i komisji edukacyjnych zamawiało projekcję "Hotaru no haka" na lekcje historii i wychowania, jako filmu mającego szczególne wartości historyczno-edukacyjne. Przy okazji pomogło to utwierdzeniu legendy "Totora"...

TYTUŁ

Wielu autorów opracowań dotyczących "Grobowca świetlików" zwraca uwagę na fakt, nietypowego zapisu oryginalnego tytułu japońskiego. Występujące w tytule filmu słowo "hotaru" zapisane zostało za pomocą trzech znaków. Dwa pierwsze z nich to kanji, natomiast trzeci to hiragana. Pierwszy znak to "hi" czyli "ogień", drugi to "sui" czyli "zwisać" lub "opadać". Znak hiragany może być czytany jako "taeru" lub "taru", co oznacza "kapanie" lub "upuszczanie". To pozwala na różne interpretacje tak zapisanego wyrazu. Najtrafniejsze wydaje się wówczas tłumaczenie "żyjący ogień" lub "padający ogień", co może być nawiązaniem zarówno do wszechobecnych w filmie świetlików, jak i do "ognia padającego z nieba" czyli zapalających bomb M69. O nieprzypadkowości zapisu świadczy również fakt, że autor mógł słowo "świetlik" po prostu napisać w kanji, gdzie składałby się z "hi" (ogień), "wa" (partykuła gramatyczna wskazująca na podmiot) i "mushi" (owad).

GROBOWIEC

Słowo "haka" czyli grób lub grobowiec, ma swoje symboliczne nawiązanie w filmie. Dzieci po wyprowadzeniu się z domu ciotki zamieszkują w opuszczonym schronie, wykopanym w zboczu nadrzecznej skarpy. Japońska nazwa takiego tunelu brzmi "yokoana". Można to tłumaczyć jako "jaskinię", "pieczarę" lub dosłownie "boczną dziurę". Niby nic nadzwyczajnego, ale w tym filmie nic nie wydaje się być pozostawione przypadkowi. Yokoana bowiem to również nazwa najstarszych grobowców pochodzących z VI w. Decyzja dzieci o zamieszkaniu w schronie jest pierwszym krokiem ku śmierci. Yokoana staje się grobowcem dla prochów ich matki, dla zmarłych świetlików, których pochówkiem zajmuje się Setsuko i w końcu grobowcem dla niej samej. Zauważcie, że twórcy filmu nawiązując do przeznaczenia yokoana, zadbali nawet o to, by dziewczynka kładąc się spać usypiała w typowo pogrzebowej pozycji z rączkami skrzyżowanymi na piersi.

ŚWIETLIKI

Streszczenie treści filmu nie będzie długie ani szczegółowe. Bo jest to tak naprawdę film genialny w swojej prostocie. W zasadzie można by go opowiedzieć w kilku zaledwie słowach...

Seita ma w chwili rozpoczęcia filmu czternaście lat. Setsuko, jego młodsza siostra, cztery. Cały film to krótki okres ich życia zapoczątkowany nalotem na rodzinne miasto Kobe. Ojciec dzieci jest oficerem cesarskiej floty. Jego zdjęcie chłopak zawsze nosi przy sobie. Matka umiera na skutek ran po nalocie. Seita wie o tym, ale ukrywa prawdę przed młodszą siostrą. Pozbawieni najbliższych im osób, zamieszkują u swojej ciotki. Początkowo póki dzieci mają jeszcze jakieś pieniądze i rzeczy po matce, które można wymienić na żywność, rodzina traktuje ich dobrze i zdawać się może, że nadal trwa okres ich "szczęśliwego" dzieciństwa. Wkrótce zapasy się kończą i zaczynają się wypominki o marnotrawnym sposobie życia. Seita z siostrą decydują się na wyjazd do Tokio, gdzie żyje rodzina ich matki. Bez adresu nie są w stanie ich znaleźć, a gdy chłopak dowiaduje się o stanie konta bankowego matki, decyduje się na odejście z domu ciotki. Początkowo sytuacja zdaje się ich bawić. Zamieszkują w opuszczonym schronie wykopanym w skarpie nad brzegiem rzeki. Nocami życie umilają im roje świetlików. Początkowa sielanka zaczyna zmierzać ku tragicznemu końcowi. Kończą się zapasy. Przydziały żywności są zbyt małe. Rozpoczyna się walka o przetrwanie. Seita żeby mieć czym nakarmić siostrę zaczyna kraść. Schwytany na gorącym uczynku zostaje dotkliwie pobity. Wizyta u lekarza uświadamia mu, że jego siostra mocno słabnie na skutek niedożywienia. Oszalały z rozpaczy chłopak żąda lekarstw. Okazuje się, że jedynym skutecznym lekiem dla małej jest pełnowartościowa żywność. Dodatkowo dzieci atakowane są przez insekty. Doprowadzony do ostateczności Seita zaczyna ryzykować życie, okradając domy w trakcie nalotów, gdy ich właściciele siedzą w schronach. Kończy się wojna. Japonia kapituluje. Seita dowiaduje się, że flota została rozbita i żaden statek nie powrócił do kraju. Zaczyna się normalne życie. Ludzie wracają do miast. Zachwycają się widokami i pogodą, wszystko wraca do normy.



W słoneczny dzień osłabiona Setsuko umiera. W chwili, gdy chłopakowi udaje się podjąć z banku pieniądze z konta matki. Seita za wszystko co ma kupuje węgiel na pogrzebowy stos i kosz w którym składa ciało siostry...

W ceremonii ostatniej drogi towarzyszą mu jedynie wszechobecne świetliki...

Opuszczony przez wszystko co kochał i zapomniany, umiera samotnie wśród tłumu podróżnych na podmiejskiej stacyjce kolejowej...

Film kończy scena, w której widmowe postacie dzieci spoglądają na rozświetlone nowoczesne miasto. Przyszłość i współczesny świat, w którym nie dane im było się znaleźć...

PRZEMYŚLENIA... CZYLI DLACZEGO DZIECI MUSZĄ PŁACIĆ ZA GRZECHY DOROSŁYCH...

Oskarżenie Nosaki jest przejrzyste. Ludzie, którzy wywołali wojnę spowodowali, że tysiące dzieci nie mających środków do życia ginęło na skutek głodu i chorób. Nikt o nie nie dbał, bo nie były czynnikiem produkcyjnym, koniecznym dla utrzymania wielkiego cesarstwa. Tam, gdzie kończyła się rodzina, zaczynała się obojętność. Obojętność dorosłego świata odcisnęła skazy na umyśle dziecka. To co pokazał Isao Takahata na ekranie jest niestety wyidealizowaną wersją powieści. Możecie spytać, jak można było wyidealizować cokolwiek w tym filmie. Proste choć tragiczne...



Jak już pisałem "Hotaru no haka" miało być rozliczeniem Nosaki z przeszłością. Pisząc tę książkę, autor miał nadzieję na pozbycie się demonów nękających go od czasu wojny. Seita naprawdę robił wszystko, by utrzymać siostrę przy życiu, a po jej śmierci nie pozostało mu nic innego jak umrzeć. Nosaka nie dość, że przeżył i musiał żyć z bagażem wspomnień, to sam stał się powodem śmierci siostry. W wielu wywiadach wspominał z bólem, że tak naprawdę to zdobywał żywność głównie dla siebie. Siostrę karmił tym co mu zostawało... Postać Seity staje się zadość uczynieniem za popełnione "grzechy" dzieciństwa...

Filmowa śmierć chłopca ma tym samym znaczenie symboliczne. Z praktycznego punktu widzenia mógł przeżyć. Pozbawiony "bagażu" siostry mógłby łatwiej kraść. Jednak on umiera. Mówiąc prawdę popełnia samobój-

stwo. Bo życie ma sens dopiero wtedy, gdy mamy jakiś cel i mamy dla kogo żyć... Po śmierci Setsuko, Seita utracił jedno i drugie...

Jest to zresztą w pełni zgodne z japońską tradycją. W sztukach bunraku i kabuki często występuje pojęcie "shinjuu" czyli podwójnego samobójstwa. Na ogół jego powodem jest niespełnione uczucie (często jest to para zakochanych). Nie jest to zwykłe samobójstwo. Popełnia się je zazwyczaj, gdy jedna ze stron już nie żyje, natomiast druga osoba rezygnuje z życia gdyż jego "giri" (obowiązek, lojalność) nie może pozostawać w zgodzie z "ninjo" (wewnętrzna emocja). W starojapońskich sztukach, takie dramaty miały również miejsce, gdy samobójcy wypadali poza margines własnej klasy i usiłowali żyć poza społeczeństwem. Czy nie jest to dokładna powtórka sytuacji z filmu? Seita i Setsuko nie potrafią żyć z ciotką, bowiem ona nie potrafi znieść ich neutralności wobec wojny (tym samym nielojalności wobec cesarstwa). Dzieci odchodząc usiłują stworzyć sobie własny świat. Niezależny od świata dorosłych. Nie udaje im się to, bo udać się nie może... Dorośli mają w tym filmie wszystko co jest potrzebne by przeżyć. Żywność, lekarstwa i siłę... Materializm i bezduszność... Seita zdaje sobie sprawę, że jego "sztywny kark" doprowadził do warunków, za które jego siostra zapłaciła życiem. Lojalność wobec niej nie pozwala mu żyć. Popełnia więc samobójstwo.

Zarówno książka jak i wzrok Seity na ekranie zadaje dorosłemu światu pytanie - "... Co wyście z nami zrobili?... Co wyście zrobili z nas?..." (*)

DZIEŁO?...

Po pierwsze, nie jest to film dla każdego, a już na pewno nie dla dziecka jako takiego. Żeby go zrozumieć i "przetrawić", trzeba już dysponować pewnym bagażem doświadczeń i być uczulonym na mogące człowieka spotkać nieszczęścia. Nawet te ekstremalne. Świadome zawyżenie poprzeczki wiekowej nie zmusiło Takahaty do "rozmydlenia" jego treści i nie wymogło obchodzenia mocno kontrowersyjnego i chyba wstydliwego tematu.

Jest takie zdanie przypisywane Adolfowi Hitlerowi - "gdy ginie człowiek, to tragedia, gdy giną ich tysiące, to już tylko statystyka"... Brutalne, ale coś w tym jest. Rzadko kiedy podaje się ilość ofiar idących w setki tysięcy z dokładnością do jednego (chyba, że tego wymaga statystyka). Mówimy - zginęło około 50 tysięcy osób. Straszne!!... Ktoś może nas poprawić... Zginęło nie 50 tysięcy, ale 50 tysięcy i dwie osoby. Jak zareaguje przeciętny człowiek? Bogowie kochani!!!... Przy 50 tysiącach jedna czy dwie ofiary w tą czy w tamtą to niewarty wspomnienia szczegółik! Zauważcie, że Takahata w swoim filmie zastosował coś wręcz odwrotnego. Z bezimiennego tłumu ludzi bez twarzy wybrał dwoje dzieci. Ze statystyki stworzył tragedię. Doprawdy głęboki ukłon Takahata-sama... Nie każdy to potrafi. Ale i nie każdy by się na to odważył...





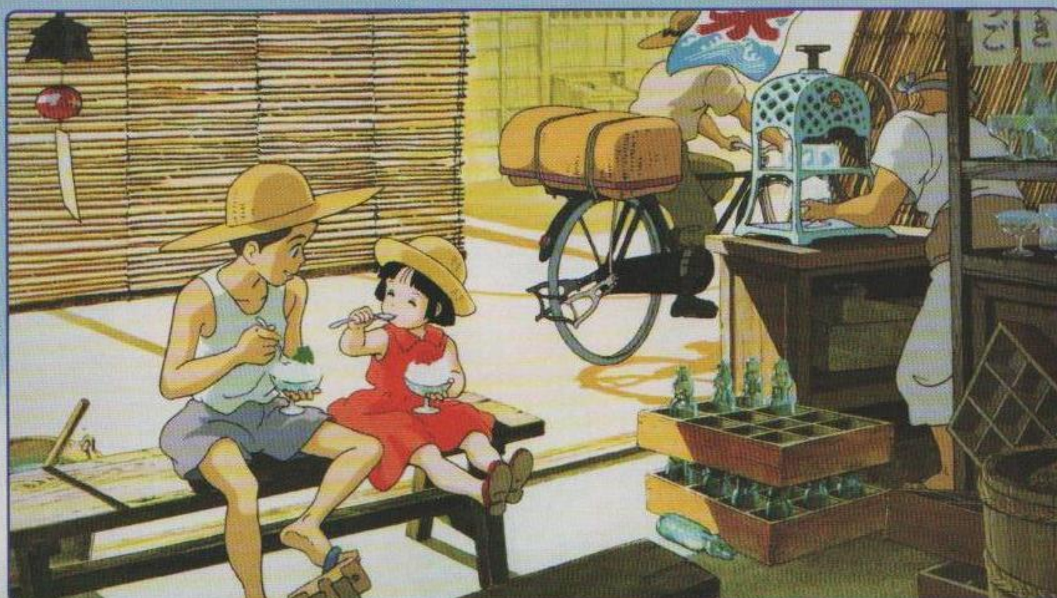
Jednocześnie podkreślić należy, że film mimo powagi tematu, nie stosuje tanich sztuczek, żeby zaszokować widza. Pożar Kobe został pokazany niemal w ciszy bez tysięcy ofiar, które zginęły tego dnia. Pokazano nalot, potem deszcz i ciągnące się po horyzont szkielety domów. Nie pokazano ran (wyjątek stanowi spowita w bandaże matka dzieci, ale to akurat było zamierzone - i faktycznie robi wrażenie), śmierć dzieci również została pozbawiona "należnego" patosu. Obyło się bez fanfar, krzyku i efektów kolorystycznych... Ich odejście było niezauważone przez otaczający je świat... jak gasnące światełko umierającego świetlika...

Zachwyciła mnie refleksyjność i melancholia filmu. Na równi ze wspaniale poprowadzonym wątkiem narracyjnym. Bo cała historia opowiedziana jest przez Seitę. To on w postaci ducha pojawia się jako pierwszy na ekranie. W towarzystwie siostry wsiada do pociągu... Teraz, gdy cierpienia świata doczesnego już minęły, mogą jeszcze raz odbyć podróż w czasie. Jeszcze raz bez emocji obejrzeć miejsca i ludzi, którzy swoją obojętnością doprowadzili do ich śmierci. Jeszcze raz patrząc z boku podsumowują swoje krótkie życie... Ta podróż pozwala im powracać do wspomnień, gdy ich dzieciństwo było dzieciństwem w prawdziwym tego słowa znaczeniu. Do dni, gdy żyła matka, gdy ojciec był wojennym bohaterem, a posiłki składały się z wybranych przysmaków, a nie kradzionych nocami warzyw...

W ostatnich scenach filmu dzieci mogą bez obaw spoglądać na rozjarzone neony miasta, w którym ich rówieśnicy mogą żyć w pokoju i bez obaw o jutro. Światła nowoczesnej metro-

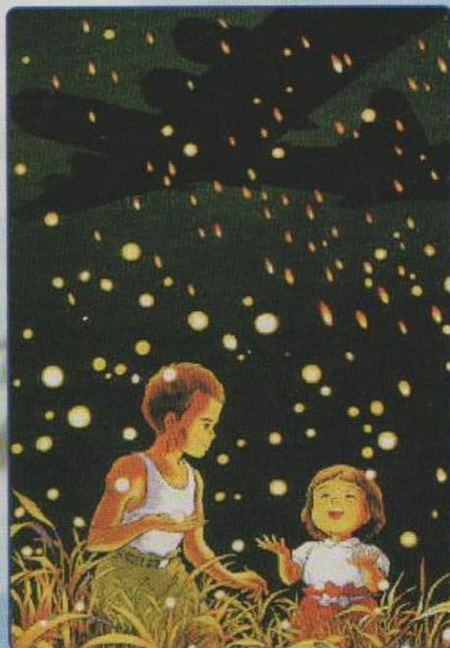


polii igrają w nocnej ciszy niczym stada świetlików... Koło się zamknęło.



Niesamowite wrażenie robi postać Seity. Ghibli przyzwyczaiła widza do pewnego standardu dziecięcej sylwetki. Ich żywotność i energię podkreśla często żywa i dynamiczna kolorystyka. Takahata zmienił to dosyć radykalnie. W kolorystyce postaci chłopaka świadomie nie użyto czystych barw. Przybrudzone beże i ostra kreska nadają mu wyrazu niezgodnej z wiekiem dorosłości i przedwczesnego zmęczenia życiem. Dodatkowo paleta barw sprawia, że film wydaje się jakby bardziej autentyczny. Wygląda jak stare i nieco prześwietlone filmy archiwalne. Dodatkowo podkreśla to "biograficzność", jaka leży u podstawy jego scenariusza.

Ścieżka dźwiękowa Mamiya Yoshio (robił już wcześniej muzykę dla Takahaty do "Horusa" i "Goshu"), to kolejny wielki plus. Genialnie nawiązuje miejscami do tego o czym wspominałem przed chwilą. Często stosowany motyw melodyjki, granej jakby przez starą pozytywkę, dodaje filmowi autentyczności. W jakiś melancholijny sposób nawiązuje to do faktu, że film jest narracyją opowieścią Seity. Użycie fletni pana jako wiodącego instrumentu w scenie, w której Seita zapala pogrzebowy stos swojej siostrzyczki, to prawdziwa maestria w umiejętności wytworzenia właściwego nastroju. Ogólnie mówiąc, po raz kolejny Ghibli zafascynowała oprawą dźwiękową.



Takahata przełamał schematy, które są uznane w filmie światowym za swoistą barierę "dobrego tonu". Po wyłączeniu magnetowidu siedziałem długo i zastanawiałem się, ilu reżyserów zdecydowało by się pokazać tak realistycznie śmierć dziecka. Śmierć głodową... Zauważcie, że dziecko w filmie stanowi tabu. Jeśli w obsadzie jakiegokolwiek filmu (zwłaszcza nowomodnych filmów grozy od "Szczęk" i "Poltergeista" począwszy, a na "Parkach Jurajskich" skończywszy) znajdzie się maluch, to możecie postawić ostatni złamany grosz na to, że z najgorszej rzezi kajtek wyjdzie co najwyżej podrapany. Jak na tym tle wygląda "Grobowiec świetlików"? Przypomnijcie sobie początek filmu i widok skurczonego ciała wydającego z siebie ostatni oddech. To nie jest wymuskana proza kręcona przez firankę. To autentyczna lekcja życia i historii.

I na koniec. "Hotaru no haka" to anime, które powinni obejrzeć wszyscy miłośnicy tego gatunku. Jego inność (zwłaszcza w porównaniu z pozostałymi filmami Ghibli) sprawiła, ze w nasze ręce dostał się potężny dowód. Mając go, możemy utracić wszelkie argumenty "zawodowców", widzących w anime bądź nic nie warte "kreskówki", bądź zawoalowane wcielenie przemysłu porno. Niech obejrzą i spróbują zaszufladkować ten film. Życzę powodzenia...



Film potrafi wzruszyć... Nie wstydzę się przyznać, że do łez. I to już ostatnia z przełamanych barier, do których przyzwyczaiła mnie Ghibli. Bo oglądając ich inne pozycje też nieraz ocierałem łzy... Tyle, że z radości...

Podsumowując... Nie chcę polecać, czy też odwodzić od obejrzenia tej pozycji. Wcześniej czy później "Hotaru no haka" i tak przewinie się przez Wasze ekrany. Sami wówczas uznacie, że nie potrzeba wiele, by odpowiedzieć, czy to "dobry film". Niech ekwiwalentem wielu mądrych słów będzie otarta dyskretnie łza i smutny uśmiech...

EPILOG

Swoiste piękno filmu i płynące z niego przesłanie zostało docenione również poza granicami Japonii. W Kraju Kwitnącej Wiśni jego pozycja i filozofia były bezdyskusyjne. Ponadto film bazował na znanej i cenionej prozie. W październiku 1994 roku "Hotaru no haka" zostało wytypowane do uczestnictwa w 11-tym Międzynarodowym Festiwalu Filmów Dziecięcych. Znalazły się wprawdzie głosy temu przeciwne. Mówiono, że jak na film dziecięcy produkcja Takahaty jest nieco zbyt dosłowna. Bano się, że film zostanie potraktowany jako antyamerykański. Obawiano się jednym słowem autentyczności, jaką niesie ze sobą japońskie anime. Cytując "Washington Post" - "... japońska animacja nie stosuje przesłodzonej oprawy środków. Jednocześnie jeśli chcą, to mogą być tak przekleństwem dramatyczni...".

"Hotaru no haka" obroniło się samo... Wspomnę tu o niewielkim eksperymencie, jakiemu poddano część widowni. Puszczono im ten film jedynie z oryginalnym dźwiękiem, czyli japońską listą dialogową. Z ankiety przeprowadzonej po wyjściu z sali okazało się, że ludzie wychodzili wzruszeni mimo, że nie rozumieli ani słowa z tego co widzieli! Większość ocierała łzy...

Film otrzymał najwyższe nagrody w dwóch kategoriach. Pierwszą z nich było zwycięstwo w Kategorii Walki o Prawa Dziecka ustanawianej przez UNESCO i Narody Zjednoczone, drugą uznanie "Grobowca świetlików" za najlepszy film festiwalu w kategorii Best Animated Feature Film.

Darek Styrna

*) - cytat z "Krwi elfów" A. Sapkowskiego.



Hotaru no haka - Grobowiec świetlików

Produkcja: Isao Takahata/Ghibli
Dystrybucja: Shinchosha Co. (Japonia), Kaze S.A. (Francja)
Film oparty na prozie Nosaka Akiyuki
Reżyseria: Isao Takahata
Scenariusz: Isao Takahata
Chara design: Yoshifumi Kondo
Muzyka: Mamiya Yoshio
Czas: 88 minut

ROBOT CARNIVAL

Mieszkańcy małej wioski położonej w samym sercu pustyni wpadają w panikę, widząc ogromną, nieludzkich kształtów maszynę, która nieuchronnie zbliża się do ich osady. Robot Carnival sunie na oślep, siejąc spustoszenie, zupełnie wbrew intencjom swoich twórców. W ich zamyśle miała to być maszyna skonstruowana "ku uciesze mas", miała zabawiać tłumy, przynieść im radość i przednią zabawę. Porzucona i zapomniana, postanowiła działać na własną rękę, ustanawiając nowe, "żelazne" reguły gry.

Niektórzy poczują zawód, ale nie jest to pierwszy akapit scenariusza psycho-thrillera. Ten fragment to - uwaga - zarówno początek jak i koniec filmu "Robot Carnival". Nie sposób wymienić jego autorów jednym tchem, zresztą szkoda wszystkich wrzucić do wspólnego wora. Mamy do czynienia z nietypową produkcją. "Robot Carnival" to osiem krótkich historii (konwencja wypróbowana przez Katsuhiro Otomo chociażby w "Memories", w trzech nowelkach: "Magnetic rose", "Stink bomb", "Cannon fodder"), z czego jedna odgrywa rolę wstępu i zakończenia. Są rozbudowane wokół jednego tematu, wokół robota. Szkoda jedynie, że "Robot Carnival" pojawił się bezpośrednio w otoczeniu takich perełek, jak chociażby wymieniony tytuł. Pozycja między młotem a kowadłem nie była zbyt szczęśliwa dla tego tytułu, nie wyszła mu na pewno z korzyścią. Inne produkcje, a szczególnie wspomniane "Memories", wywalczyły sobie silniejszą pozycję.

Zanim zabrniemy w gąszczu ośmiu historii, warto by było przynajmniej na moment wprowadzić się w klimat prawdziwego karnawału i złapać to, co nieuchwytne - chwilę. Ta prawdziwie ulotna jest wtedy, kiedy poświęcamy ją zabawie, tak zwanej (hołd Tymowi za "Połę Raksę"!) porze relaksu. Co prawda do kolejnego karnawału niemal tyle samo czasu, ile dzieli nas od ostatniego, jednak zawsze znajdujemy sobie jakiś pretekst do zabawy. Lubimy się bawić. Jeszcze jak! Niektórzy mieliby poważne problemy z rezygnacją przynajmniej z jednej ze swoich uciech. Beztroscy hedoniści! A jednak pęd do zabawy i szukanie przyjemności w życiu leżą jak najbardziej w ludzkiej naturze. Po pracy - zabawa. Tylko szkopuł w tym, że czasami (czytaj: często) mylą się nam proporcje. Jedno natomiast jest pewne, ile ludzi tyle pomysłów na dobrą zabawę. Upodobania mamy bardzo wyrafinowane i niesłychanie różnorodne. Jesteśmy na tym etapie rozwoju - a przewidział go już zapewne któryś z proroków - kiedy pomału przestają nas już ruszać karuzele, wesołe miasteczka, cyrk z "wyskokowymi" klownami. Mamy na swojej półeczce kilka ulubionych, starych dobrych komedii, wychodzimy ze znajomymi do przytulnej knajpki na rogu, za czwartą przecznicą od tego placu, na którym ostatnio zainstalowali wielką scenę. Zbliża się koncert, może się na nim trochę rozerwiemy. Lub pójdziemy do kina. Grać mają ...

Jeżeli nie obce są nam te rozterki i klimat zabawy, "Robot Carnival" będzie dla nas okazją do konfrontacji, jak można ukazać zabawę na ekranie (pozostawmy na razie na boku rozważania, czy niesie ona ze sobą zniszczenie czy wybawienie) i jak można bawić się samą formą filmową, żonglować schematami, podroczyć się z widzem, czy też zbić go z tropu i zaskoczyć do tego stopnia, że sam straci poczucie rzeczywistości, a nawet przestanie wierzyć w swoje przekonania. Trzeba przyznać, że już sami twórcy zgotowali sobie przednią zabawę przy pracy nad filmem. Każda z nowelek, oprócz pierwszej i ostatniej, miała innego autora, co od razu odbija się w ich stylistyce i grafice. Co rusz atakują nas kolejne wizje. Tytuł sam w sobie zawiera sens filmu - jest nieustającym karnawałem, rozpoczynającym się wejściem ogromnego mecha, a kończącym wybuchem małej maszyny (lalki). Nie ważny jest sens snutych opowieści, nie ważne są motywy postępowania głównych bohaterów (notabene zarysowanych bardzo szkicowo, niemal szczątkowo), nie ważne jest miejsce, ani czas. Jeden jedyny raz, kiedy autorzy umieszczają fabułę "pod koniec XIX wieku w Japonii" (w "Meiji kara kuri bunmei kitan/A Tale of Two Robots"), zamiast oczekiwanego tradycyjnego porządku zostajemy zaatakowani nieruchomą tablicą informacyjną, że właśnie rozpoczęliśmy seans trzeciego odcinka. Tym samym Hiroyuki Kitakubo (reżyser tej części) zakpił sobie z widzów, a ze scenariusza ściągnął obowiązek sensownego umotywowania bitwy wielkich mecha. Zabawa widoczna jest na każdym kroku - kryje się zarówno w fabule ("Starlight angel"), jak i w potraktowaniu tematu przez uznane grono twórców japońskiej animacji. "Robot Carnival" to również hołd niememu kinu lat dwudziestych. Większa część filmu składa się z etiud pozbawionych dialogów i okraszonych jedynie oprawą dźwiękową w stylu lat osiemdziesiątych (soundtrack niestety nie przetrwał próby czasu i dziś wyraźnie trąci myszką). Bohaterowie, zarówno pozytywni, jak i negatywni, wykonują bardzo gwałtowne, teatralne gesty, a Koji Morimoto wprost posuwa się do stylizacji czarno-białej fotografii ("Franken-no haguruma").

OPENING & ENDING



Zanim "Robot Carnival" dotarł do szerszej publiki, szczególnie w etiudzie autorstwa Katsuhiro Otomo i Atsuko Fukushimy, krytycy europejscy zdążyli doszukać się powiązań z twórczością europejską, chcąc wyraźnie zaznaczyć, komu tak naprawdę zawdzięczamy genialne pomysły. Chodziło między innymi o motyw z orkiestrą ukrytą w brzuchu wielkiego robota, wykorzystany już prawdopodobnie przez twórców belgijskiej i francuskiej szkoły animacji n-lat temu. Jednak nie podlega wątpliwości, że zaproszenie Otomo do udziału w tym przedsięwzięciu oznaczało postawienie na oryginalność, a przede wszystkim - nie czarujmy się i zejdźmy na ziemię - dotarcie do szerszych kręgów za sprawą jego magicznego, dobrze znanego nazwiska. Jeżeli do kogokolwiek w ogóle nawiązują wielcy świata anime, możemy się spodziewać, że przeważnie robią to w celu złożenia im hołdu. Takich wniosków, zresztą już nie pierwszy raz, krytycy unikają jak ognia. W przypadku etiudy Otomo i Fukushimy mamy do czynienia z wizją na tyle nurtującą i niepokojącą, że wymyka się ona prostej, jednoznacznej ocenie. W dodatku, wydawało by się, że ta krótka opowiastka o spektaklu, jaki mogła zaoferować maszyna, i totalnym zniszczeniu, jakie później przyniosła wszystkiemu, co spotkała na swej drodze, idealnie posłużyła za klamrę, otwierając i zamykając widowisko pod tytułem "Robot Carnival". Jednak po kilkakrotnym obejrzeniu filmu trudno nie oprzeć się wrażeniu, że jej rola to nie tylko wspomniany "opening" i "ending". Być może otwiera coś wielkiego, ale co do zamknięcia tego czegoś nie możemy być pewni. Oprócz wstawionego napisu "THE END" nie rości sobie ku temu żadnych praw.

STARLIGHT ANGEL



Druga (wliczamy w rachunki naszą "klamrę") historia przenosi nas w klimaty wesołego miasteczka, karuzeli, dzikiego pędu i gry świateł. Mieliśmy się bawić, więc jest zabawa: dwie dziewczyny we wspomnianej scenerii spotykają robota. Jedna z nich wpada w oko blaszanemu romantykowi. Jednak przedmiot jego westchnień po prostu wystraszył się go i uciekł. Dziewczyna zostaje porwana przez innego wielkiego robota. Jest to niebywała okazja dla naszego nieszczęśnika, aby odbić swoją wybrankę z rąk "niedobrego" i potwierdzić swoje dobre szczere zamiary.

Choć ta etiuda złapała średnie oceny z powodu wydumanego klimatu, nielogicznej, źle rozpisanej akcji, czy też dziwnego, pozbawionego elementu zaskoczenia zakończenia, zasługuje na szczególną uwagę. Chara design, jakby rekompensując inne braki, jest nienaganny. Zajął się nim jeden z lepszych chara designerów, Hiroyuki Kitazume (na swoim koncie - było nie było - ma takie przeboje jak "Moldiver" czy "Bastard"). Bohaterowie wykonują nietypowe, wręcz teatralne gesty, szczególnie podkręcone na zwolnieniach. Przypomina to niewątpliwie sztukę aktorską, jakiej uczono przed wojną, a znaną z filmów z Dymszą czy Ćwiklińską. Jednak jest jeszcze jeden - dla niektórych na pewno najważniejszy - powód, dla którego warto zobaczyć "Starlight Angel". Autorzy obdarzyli najbardziej uważnych widzów specjalnym bonusem. W jednej ze scenek pośród gawiedzi, jeżeli tylko dobrze wytężymy wzrok, dojrzymy Akirę i Tetsuo, a należy pamiętać, że w momencie premiery "Robota" do wejścia na ekrany "Akiry" miało upłynąć jeszcze sporo czasu.

CLOUD



Kolejna "wprawka", nietypowa, zachwycająca, zrealizowana przez Chińczyka, Mao Lamdo. Brak w niej akcji. Jesteśmy jedynie zaproszeni do śledzenia z autorem kolejnych etapów rozwoju robota-dziecka. "Cloud" klimatem i poziomem realizacji odróżnia się od współczesnych produkcji japońskich. Przykuwa uwagę nawet najbardziej wybrednych odbiorców niespotykaną często w filmie animowanym (poza artystycznymi wprawkami raczkujących zapaleńców) techniką rysunku w ołówku. A w przypadku Mao Lambo ta technika jest perfekcyjna. Sam design dziecka, w całej jego prostocie, do złudzenia przypomina postacie wyjęte z dzieła Jeana Giraud, z "Moebiusa". Dlatego wydają się bliższe duszy Europejczyka. Na dodatek, tym niezwykłym, ołówkowym fantazjom towarzyszy piękna i nastrojowa muzyka. I cały czas ma się wrażenie, że przemykające przed oczami obrazy są bliższe naszej kulturze, a omijają dziwnym łukiem dalekie klimaty azjatyckie. Bezapelacyjnie jest to perła całej kolekcji.

DEPRIVE



Przez wielu zdruzgotana zjadliwą krytyką. Porównywana z "Starlight Angel", oferuje jeszcze inną wizję walki wielkich mechów (niezły kąsek dla miłośników wielkich robotów). Pojawia się w niej również podobny motyw pogoni za ukochaną porwaną przez "złego". Autorem historii jest Hidetoshi Omori ("Guyver", "Kujaku O"). Kilka uwag na jej temat padło już wyżej, pora więc na kolejną odsłonę:

FRANKEN NO HAGURUMA

(Urządzenie Frankena)



Przenosimy się do laboratorium. Pewien stary naukowiec usiłuje ożywić swoje dzieło, robota - owoc wieloletnich poszukiwań i żmudnej pracy. Jednak już za pierwszym razem jego doświadczenie wydaje się przedsięwzięciem dosyć wątpliwym. Niespodziewanie, pewnego dnia robot sam się przebudza. Wzruszeniu i łzom staruszka nie ma końca. Pod jego ojcowskim czujnym okiem, robot uczy się stawiać pierwsze kroki, które na początku są kopią ruchów jego stwórcy. Sielanka i tak piękny sukces nie trwają jednak wiecznie...

Nie trzeba przypominać dziatwie wychowanej na opowieści o człowieku, który wystrugał z drewna chłopczyka, do której lektury w tak czytelny sposób odwołał się autor, Koji Morimoto ("Memories - Magnetic Rose", "Noiseman"). Jego etiudę, skomponowaną bez ani jednego słowa, oparto na grze gestów i niesamowicie ekspresyjnej mimice starego naukowca, ze względu na ładunek emocjonalny, jaki niesie ze sobą, można ją śmiało porównać ze wspomnianym pierwowzorem. W dodatku nowelka proponuje nam nowatorskie rozwiązanie historii, odświeżające utarte w dziecięcej świadomości wzorce. Lepiej jednak, zamiast słuchać, jak inni przytaczają tą historię, zrobić wszystko, by zobaczyć staruszka i jego "dziecko" w akcji.

PRESENCE



Znowu mężczyzna (z punktu widzenia płci przeciwnej, rzec można: męski świat), w dodatku taki mężczyzna, który zajmuje się składaniem różnych gadżetów, mechanicznych urządzeń i robotów, co uznaje zresztą za bardzo przyjemne zajęcie. Pewnego dnia składa sobie robota z wyglądu przypominającego małą dziewczynkę. Jego dzieło jest na tyle dobre i perfekcyjnie skonstruowane, że to cudo, postrzegając świat niemal wszystkimi zmysłami, zaczyna odczuwać wszystko, co czują ludzie. Konstruktor wpada w panikę, niszczy i wyrzuca robota, myśląc, że tym samym wyrzucił go z pamięci. Po wielu latach, kiedy już czas go złamał i zestarzał się, wydaje mu się, że jego dziewczynka powraca do niego...

Obok "Cloud", "Presence" autorstwa Yasuomi Umetsu ("Ellcia", "Gatchaman 94") jest bez wątpienia najsmaczniejszym kąskiem w zestawie "Robota Carnival", zaserwowany z niezwykłym wdziękiem i oprawiony w rzadko spotykaną, delikatną szatę graficzną. Emanuje ciepłem i zachwyca, tak często gubionym przez nas gdzieś w pośpiechu i natłoku zdarzeń, romantyzmem, melancholią, żalami za straconymi bezpowrotnie chwilami. W skali jeden do dziesięciu - jedenaście.

Oprócz tkliwości, autorzy również zaproponowali nam dwa możliwe rozwiązania historii. Nie jeden poczuje ukłucie w sercu. Raz z bólu (pierwsze zakończenie), drugi raz być może ze szczęścia (drugie, właściwe zakończenie). Obydwa zatopione są po uszy w dźwiękach wspaniale romantycznej muzyki (pięć wątków muzycznych, jeden bardziej tkliwy od drugiego). Niektóre ruchy postaci nie wydają się co prawda zbyt naturalne, ale to już można zwalić na karb pewnej, z góry narzuconej przez autorów swobody animacji.

MEIJI KARA KURI BUNMEI KITAN

(Dziwna historia maszyn z epoki Meiji)



Koniec XIX wieku. Straszny (w pełnym tego słowa znaczeniu) Europejczyk pragnie napaść na Japonię i podbić ją za pomocą gigantycznego robota. Szczęśliwie się składa, że na zagrożonym terytorium czwórka młodych ludzi, pomysłowych i niezrażonych groźbą napaści, pracuje nad swoją maszyną, która stanie w szranki z gaijinem.

Nowelka naśmiewa się bez ogródek z japońskich uprzedzeń, wyszydza obsesję, jaka ogarnęła Japończyków pod koniec tamtego wieku. Zgodnie bowiem z teorią spiskową dziejów, wszyscy, a szczególnie "wielcy świata zachodu", knuli, jak napaść na ten bogaty, daleki kraj. W tej nowelce znajdziemy więc najwięcej elementów komicznych i najwięcej absurdu. Już sam jej podtytuł, "Komojin shurai na maki" (w wolnym tłumaczeniu: "Inwazja tubylców" - nieokrzesanych, włochatych prostaków), uchyla rąbek tajemnicy, co do intencji autorów. Oczywiście wiemy, kogo Japończycy mają na myśli. Tymi tubylcami w ich mniemaniu byli mieszkańcy Zachodu. Najwięcej do powiedzenia przy realizacji nowelki miał Hiroyuki KITAKUBO ("Black Magic"), producent całego przedsięwzięcia, były pracownik GAINAXU ("Nadia", "Gunbaster"). I to się widzi na każdym kroku: chara design przypomina bez wątpienia ten z "Honeamise no tsubasa", zaś mecha design, jednocześnie realistyczny i nie pozbawiony fantazji, swoją oryginalnością zaskakuje już w pierwszych momentach: gigantyczne roboty zbudowane są zarówno z drewna, metalu, jak również całych części budynków i rozmaitych konstrukcji.

Nasz Europejczyk, megaloman i nieprzeciętny snob, mówi oczywiście po angielsku (nowelka była opatrzona napisami w wersji japońskiej - prawdziwy ewenement) i jest wyposażony w "Podróże Marco Polo", książkę, która służy mu za duchowego przewodnika, biblię i powiernika. Japończycy też nie odstają od przerysowanych schematów. I tutaj twórcy wykazali się olbrzymim poczuciem humoru, a przede wszystkim tak rzadką, a jakże cenną autoironią: nasza czwóreczka szczęśliwych wybrańców losu, którzy podjęli się stanąć w szranki z przebrzydłym i bezczelnym najeźdźcą, to istne perełki, jakich mama jeszcze nie miała. Pierwszy to zwalisty, (trochę) prostacki typ, drugi flegmatyczny i zgrywa inteligenta, kolejna postać to dziewucha nie zawsze potrafiąca utrzymać nerwy na wodzy, a czwarty to bohater co się zowie. I tym sposobem mamy do czynienia z prawdziwą galerią postaci. Brawa dla twórców za odwagę i autoironię! Niezła zabawa i lekcja żonglerki stereotypami.

NIWATORI OTOKO TO AKAI KUBI

(Człowiek-kogut i / z czerwoną głową)



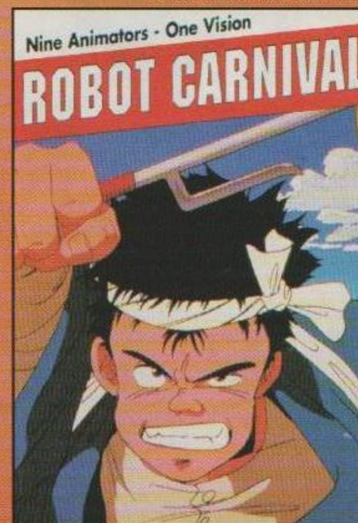
Zapada noc nad dużym miastem. Pewien mężczyzna zagubiony w mrocznych uliczkach wpada w osłupienie szybko zmieniające się w panikę, widząc, że wszelkie urządzenia sterujące miastem zaczynają działać. Za moment pojawia się dziwna humanoidalna postać i zaczyna się koszmarny pościg.

Podobnie jak "Stink Bomb" w "Memories" czy "Labyrinth Labutinthos" w "Mani-Mani", ta powiastka zrealizowana przez Takashi NAKAMURĘ dostarczyłaby wielkiej dawki strachu i przerażenia, gdyby nie fakt, że historia została opatrzona sporą dawką humoru. W rezultacie wspomniana ucieczka człowieka do granic wytrzymałości przerażonego przerastającą go, nierealną sytuacją przed lekko demoniczną istotą, metalowym straszydłem, o niezbyt czytelnych zamiarach, które na pewno nie wydają się przyjazne, przywołuje każdemu jego głęboko skrywane koszmary z dzieciństwa, sny, o których najlepiej było by od razu zapomnieć. Tajemnicze, drugie życie otaczających nas coraz bardzie maszyn i urządzeń, ich bunt, stały się tematami wielu już dzieł literatury i kina, których nie sposób wymienić jednym tchem. Jednak ta nowelka nie ma pretensji być kolejnym odzewem ani przesłaniem opisującym po raz kolejny skutki układu ludzie-maszyny. To było by zbyt proste i wtórne. I tutaj nie brak więc dystansu twórcom do podjętego trudnego tematu. Zanurzamy się za sprawą kilku zgrabnych "tricków" w świecie fantazji i ułudy zakrapianym suto humorem. Od strony technicznej, powstające na naszych oczach kreatury wzorowane są na modelowych dziełach rzeźbiarza amerykańskiego Aleksandra Caldera i szwajcarskiego artysty Jeana Tinguely'a, który posługują się przy pracy tubami, metalowymi elementami, różnymi rurami. Wszystko w rezultacie trzyma się kupy na słowo honoru. I o to w tym wszystkim, również w dziele Nakamury, chodzi.

ENDING

Wbrew pozorom, nie nastąpi teraz żadna charakterystyka ostatniej odsłony. To już mamy za sobą. Czeka mnie i Was "ending" tego artykułu. Kolejny karnawał zbliża się wielkimi krokami. Zachęcam wszystkich do rozpoczęcia już teraz hucznej fiesty. Zresztą w tym roku zabawa nikogo nie ominie - czy będzie tego chciał czy nie - spotkamy się, świętując przełom stuleci i odsuwając od siebie jak najdalej wszystkie przykrości i żale.

Bandmanka & Mr.Gato



Robot Carnival

Produkcja: A.P.P.P.Co.Ltd.
Dystrybucja: Kiseki
Dystrybucja w Polsce: Manta
Autorzy: Starlight Angel - Hiroyuki Kitazume, Cloud - Mao Lamdo, Deprive - Hidetoshi Ohmori, Franken's Gears - Koji Morimoto, Presence - Yasuomi Umetsu, A Tale Of Two Robots - Hiroyuki Kitakubo, Nightmare - Takashi Nakamura, opening i zakończenie - Atsuko Fukushima i Katsuhiro Otomo.
Czas: 100 minut

Naoko Takeuchi



Urodzona 15 marca 1967 roku w mieście Kofu, położonego w prefekturze Yamanashi. Grupa krwi - A, znak zodiaku - Ryby. Ukończyła wyższą uczelnię w Kyoritsu Yakka University na wydziale chemii. Obecnie mieszka w dzielnicy Juban w Tokio. Jej rodzina to Ikuko (mama), Kenji (tata) i Shingo (brat) - (czy te imiona kogoś Wam nie przypominają? hmm...???:). Naoko kocha szybką jazdę samochodem (ma Porsche i Ferrari), w szczególności po nocnym Tokio, gdyż uwielbia nocną panoramę tego wielkiego miasta. Ponadto kolekcjonuje antyczne meble, uwielbia robić zakupy i się lenić...

Tak w największym skrócie przedstawia się charakterystyka osoby, której mangowa opowieść zatytułowana Sailor Moon, podbiła serca fanów w Japonii i na całym świecie. To właśnie dzięki tej serii anime Polska zawdzięcza ponowny powrót "mangowej gorączki", a właściwie pierwsze pojawienie się słowa - MANGA, w zbiorowej świadomości Polaków. Kim jest Naoko Takeuchi? Jaka jest Naoko Takeuchi? Co lubi robić w wolnym czasie, jak zainteresowała się mangą i jak wpadła na pomysł stworzenia pięknych i dzielnych wojowniczek, walczących o miłość i sprawiedliwość? - te pytania zadają sobie fani na całym świecie. Mam nadzieję, że ten krótki tekst przynajmniej częściowo odpowie na te pytania i przybliży Wam sylwetkę sławnej mangaczki....

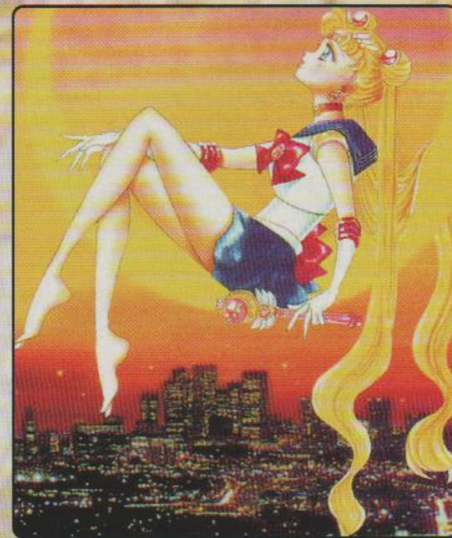
We wrześniu 1986 roku, będąc jeszcze uczennicą, Takeuchi przystępuje do konkursu New Manga Artist, zorganizowanego przez potężne japońskie wydawnictwo - Kodansha. Jej praca zatytułowana Love call zostaje zauważona przez jury i wygrywa tenże konkurs! Zaraz potem młoda autorka przystępuje do tworzenia kolejnych prac dla wydawnictwa Kodansha, są to: The Cherry Project, Maria, Miss Rain, Prism time, PQ Angels i Chocolate christmas. Oczywiście jednocześnie musi się uczyć i wykonywać wiele innych czynności związanych ze swoim zawodem, a zatem po skończeniu szkoły pracuje w szpitalu Keio jako farmaceutka.

18 lipca 1991 roku Naoko Takeuchi rozpoczyna prace nad historią zatytułowaną Codename wa Sailor V, która publikowana jest w odcinkach w magazynie Nakayoshi Deluxe i letnim wydaniu Run-Run (bliźniaczy odpowiednik Nakayoshi). We wstępnym założeniu Sailor V miała być jednorazową opowieścią. Staje się jednak rzecz nieoczekiwana, gdyż manga odnosi większy sukces niż oczekiwano. Gdy kierownictwo Kodanshy zaczyna wspominać o produkcji anime, Naoko w sierpniu tego samego roku rozpoczyna kontynuację opowieści. Jednak kierownictwo oczekuje czegoś więcej - sama Sailor V już tutaj nie wystarczy - potrzebny jest cały zespół wojowniczek. Wydawca proponuje przebranie Wojowniczek w szkolne mundurki, Naoko natomiast przerzuca materiały dotyczące mitologii greckiej. A oto efekt - Sailor V zamienia się w Sailor Venus i oprócz tego, że bierze udział we własnej historii, dołącza do kolejnych wojowniczek z nowej mangi, która nosi tytuł - Bishojo Senshi Sailormoon i również startuje w odcinkach w Nakayoshi Deluxe. Tak rozpoczyna się legendarna seria, która przynosi Takeuchi sławę wśród fanów mangi i anime na całym świecie. Reszta jest już historią...

Seria Sailormoon rusza w lutym 1992 w magazynie Nakayoshi i zatrzymuje się na pięćdziesiątym drugim odcinku w marcu 1997. Całość zostaje zebrana w osiemnastu tomach. W roku 1993 manga Sailormoon zdobywa nagrodę 17th Kodansha Manga Award. Seria telewizyjna startuje 7 marca 1992 i trwa aż do 8 lutego 1997, zamykając się w pięciu seriach i osiągając liczbę dokładnie dwustu odcinków. Zaraz potem, czyli w listopadzie 1997, dobiega końca manga Sailor V, która kończy się na piętnastu odcinkach i zostaje zebrana w trzech tomach.

W roku 1988 Naoko rozpoczyna publikować w mangowym magazynie Young You historię pt. Takeuchi Naoko Hime no Shakai Fukki Punch! - będącą jedyną w swoim rodzaju autobiografią autorki.

6 stycznia 1999 roku Naoko wychodzi za mąż za znanego mangakę - Yoshihiro Togashi, znanego między innymi z super przeboju Yu Yu Hakusho. Zanim jednak dochodzi do ślubu, w grudniu 1998 Naoko i Yoshihiro pojawiają się na giełdzie komiksów w Tokio i osobiście (!) sprzedają limitowaną edycję pocztówek oraz kalendarzy na rok 1999 z



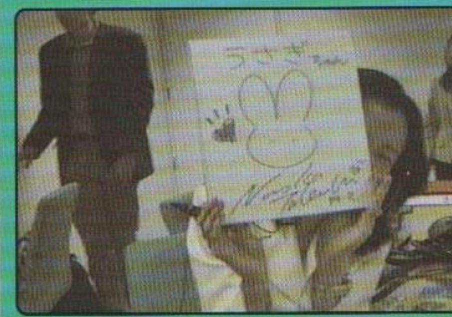
własnymi grafikami (postacie z Sailor Moon i Yu Yu Hakusho). W kalendarzu oprócz dat urodzin Sailorek i postaci z Yu Yu Hakusho zaznaczone zostały cztery daty:

- **19 listopada (rocznica ich pierwszej randki)**
- **27 listopada (rocznica ich pierwszego pocałunku)**
- **21 sierpnia (rocznica ich zaręczyn)**
- **6 stycznia 1999 (ślub)**

Ich stoisko nosiło nazwę Yoshihiro Ouji to Naoko Hime - prawda, że słodkie? ;) Sama ceremonia ślubna również obfitowała w niespodzianki, na przyjęciu ślubnym bowiem, grupa seiyuu w składzie: Mitsuishi Kotono (Usagi), Hisakawa Aya (Ami), Tomizawa Michie (Rei), Shinohara Emi (Makoto) i Fukami Rica (Minako) odśpiewała nowożeńcom znany z serialu Sailor Moon przebój pt. Moonlight Densetsu. Gospodarzami przyjęcia byli między innymi Mitsuishi





Kotono (Usagi) i Nozomu Sasaki (Urameshi Yusuke - Yu Yu Hakusho). Sprawozdania z uroczystości ukazały się w magazynie Shukan Bunshun oraz w marcu 1999 w Young You, w tym drugim przypadku Naoko zdała relację z przyjęcia osobiście! Na miesiąc miodowy natomiast młoda para udała się do Hiszpanii i Turcji.

Autorka zapytana o postacie, z którymi się identyfikuje, wskazuje na Usagi i Minako (z naciskiem na tą pierwszą). Najlepszym na to dowodem są imiona rodziny Usagi - takie same jak rodziny Naoko oraz to samo miejsce zamieszkania.



A teraz wspaniała wiadomość dla wszystkich zagorzałych fanów Sailor Moon, oczekujących od Naoko kontynuacji serii. - Autorka rozważa taką możliwość! - W tej chwili Naoko zastanawia się nad kontynuacją serii: Sailor Moon - Następne Pokolenie, oraz nad czymś, co ma się zwać - Kroniki Księżycowego Królestwa. A propos kontynuacji Sailor Moon. Pan Osabu, redaktor wydawnictwa współpracujący z Naoko, podobno zasugerował jej, aby stworzyć pięć nowych Sailorek, coś w rodzaju teamu w stylu Power Rangers. Nowe bohaterki mają być podobno wysłane w kosmos, aby pomagać wszystkim uciśnionym, jako, że Naoko jest wielką fanką serii Uchu senkan Yamato (patrz: Kawaii 4/99 - Stars Blazers). Z tego co nam wiadomo, Kodansha i Toei Animation prowadzą gorące rozmowy, gdyż manga i seria tv mają wystartować jednocześnie, a póki co, trwają prace. Na razie mowa jest tylko o jednej serii, gdyż nikt nie spodziewa się wielkiego hitu, ale jeśli oczywiście seria się przyjmie, nikt nie wyklucza kontynuacji, to oczywiste. Pozostaje mieć nadzieję, że Naoko nie zrezygnuje z tworzenia dalszych części, gdyż już wielokrotnie wspominała panu Osabu, że myśli o rezygnacji z zawodu mangaki. Szczególnie po ślubie wydaje się bardziej koncentrować na swoim życiu prywatnym, aniżeli na pracy. Jednocześnie jednak przyznaje, że ostatnie lata, mimo, że chwilami nie było jej łatwo, są spełnieniem jej marzeń i dały jej dużo szczęścia. Naoko zauważa również, że wiele

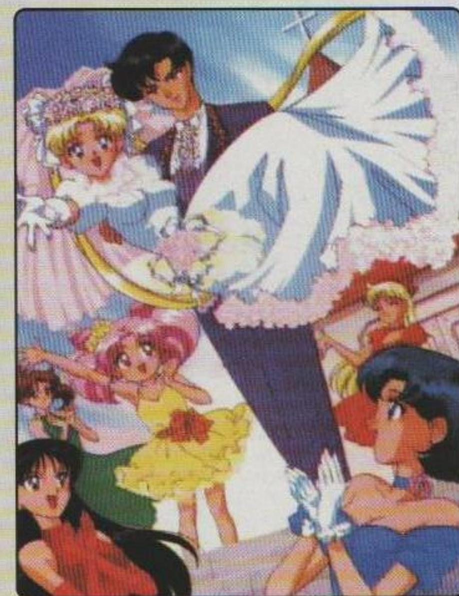


zawdzięcza fanom z całego świata i osobom, z którymi współpracuje, gdyż ci nigdy nie szczędzili jej pomocy i słów wsparcia. Naoko mówi, że jej praca dodaje jej energii życiowej. Cóż, pozostaje Naoko życzyć szczęścia! Myślami jesteśmy razem z nią!

Tak czy owak jedno jest pewne, jeśli chodzi o anime, wytwórnia z pewnością nie zrezygnuje z hitu jakim okazał się serial telewizyjny Sailor Moon i bez względu na to, czy Naoko zechce kontynuować mangę, czy też nie, można przypuszczać, że pojawienie się nowej serii Sailor Moon jest tylko kwestią czasu...

A na koniec posłuchajcie samej Naoko, oto jak ona sama widzi swój sukces:

"Manga i anime Sailor Moon jest lubiana przez tak wiele osób, w tak wielu miejscach na świecie, o istnieniu których nie mam nawet pojęcia - to doprawdy niesamowite uczucie! Za każdym razem, gdy czytam listy od wielbicieli z jakiegoś odległego miejsca, w moich oczach pojawiają się łzy. Łzy radości. Moje serce się rozgrzewa i mówi mi, że dzięki temu od dnia jutrzejszego będę żyła pełnią życia. I pomyśleć tylko, że tę radość zawdzięczam stworzeniu Sailor Moon. Na początku Sailor Moon była tylko małym



światkiem, żyjącym w mojej głowie, a teraz pracuje nad tym wiele ludzi, aby pokazać to na całym świecie. Wiele ludzi pisze do mnie z całego świata, mówiąc - "kocham Sailor Moon" - i dzięki takim słowom wiem już na pewno, że to nie sen, że to dzieje się naprawdę. Nigdy nie powiem, że w to nie wierzę. Tak się czasami zastanawiam, że jest przecież tyle różnych krajów, języków, stylów życia, ras, i przez to jest nam czasami trudno się porozumieć. Ale teraz wiem, że wszyscy jesteśmy tymi samymi ludźmi. Dzięki wspólnemu wysiłkowi każdy z nas może dzielić te same uczucia. Jestem naprawdę bardzo szczęśliwa, że mogę dzielić tę radość wraz z Wami. Cieszę się również, że kontynuowałam serię Sailor Moon. Wszystkim za to serdecznie dziękuję."

Z serdecznym pozdrowieniem

Naoko Takeuchi

23.05.1997

Mr Jedi



AKIRA - legenda, która na zawsze odmieniła obraz mangi i anime na świecie. AKIRA - kult, za którym poszły zastępy wyznawców. AKIRA - teraz po polsku... Warto było czekać. Otomo to geniusz.

ARASHI KAREKI HONOHO KAREKA MACHI TATSUMAKI CHIKARA HIKARI...

Tradycyjnie w momencie opisywania jakiegoś długo oczekiwanego i wybitnego dzieła, recenzent wspomina o swoich drżących rękach, odzianych w białe rękawiczki, z nabożnością dotykających objawienia, jakim jest omawiany film/książka/gra, nie zapominając oczywiście poinformować czytelnika o puszczonym z MP3 hymnie Japonii, ewentualnie znanym z Odysei 2001 "Tako rzecze Zaratustra", by w pełni oddać podniosłość chwili. Ja darowałem sobie tą całą ceremonię, zbyt wygłodzony oczekiwaniem (od pierwszej zapowiedzi minął grubo ponad rok) i po prostu rzuciłem się na "Akirę". Mmm, pycha...

Pierwsze wrażenie jest pozytywne. Polski "Akira" składać się będzie z osiemnastu tomów. Wprawdzie to nie to samo, co ekskluzywne jednotomowe wydanie japońskie (taaaka cegła...), ale nie jest to także wersja podzielona na 38 "szmatek". Ot, rozsądny kompromis pomiędzy ceną i wielkością - chociaż szkoda, że ukazywać będzie 4 razy do roku - moim zdaniem lepiej sprawdziłby się dwumiesięcznik. Następne, co rzuca się w oczy, to brak koloru - tak jak w japońskim oryginale, barwnych jest tylko osiem pierwszych stron. Reszta natomiast utrzymana w klasycznej mangowej czerni i bieli, w przeciwieństwie do zrobionej (moim odczuciu) na siłę, pokolorowanej komputerowo edycji amerykańskiej czy niemieckiej, która w niektórych miejscach jest po prostu paskudna. Uff, nam na szczęście oszczędzono takich wynalazków. Credo J.P.F. stanowi zapewnienie jak największej zgodności z oryginałem (choć tym razem, inaczej niż w "Evangelionie", mamy do czynienia z zachodnim sposobem czytania, z lewej do prawej) i chwała im za to. Kontrowersje natomiast wzbudził papier. J.P.Fantastica przyzwyczaiło czytelnika do gładkiego, niemal idealnie białego papieru - "Akira" zaskoczył zszarzałymi i lekko chropowatymi kartkami. (*) Jest to papier "ekologiczny", czyli z odzysku - wydawca tłumaczy to (znowu) chęcią zachowania jak największego podobieństwa do oryginału. Fakt, każdy kto choć raz miał w ręku jakąś oryginalną mangę (poza edycjami ekskluzywnymi, rzecz jasna), od razu rozpozna ten papier jako charakterystyczny dla większości komiksów wydawanych w Japonii. Obrazu polskiej "Akiry" dopełnia twarda, gładka, rozkładana okładka. W sumie jest bardzo dobrze. Tylko... dlaczego strony nie są ponumerowane?

...YATSURA MATSURI SORA NAKAMA HASHIRU, KUŹWA!...

"Kaneda, gnoju parszywy!" - czad! Język ulicy, czyli "Polacy, k...., nie gęsi..." Z konferencji prasowych J.P.F. lub wywiadów dla "Kawaii" pamiętacie zapewne obawy i rozterki pana Yasudy dotyczące ewentualnego użycia w tłumaczeniu "Akiry" Najpopularniejszego Polskiego Wyrazu Na "K". Dlatego też kontrowersje i poruszenie wśród fanów wzbudził Kaneda mówiący "Chcieli mnie, kuźwa, przestraszyć." (**) Czyżby zadziałała cenzura i Ulubione Słowo Reżysera Pasikowskiego zostało zastąpione złagodzoną formą? Zgodnie z graffiti - "Nie wolno pisać takich rzeczy"? Według wydawcy sprawa wygląda inaczej. Po prostu w języku japońskim nie ma przekleństwa o takim ciężarze jak nasze słowiańskie "k....", a odpowiadające mu "f..." pojawiające się w angielskich tłumaczeniach rozmaitych anime lub mangach wynika z własnej inwencji tłumaczy. Oczywiście, gdyby "Akira" pochodził z Polski, czy USA, Kaneda, jak każdy z marginesu, wyrażałby się znacznie dosadniej - dlatego może drażnić to "ugrzecznione" przekleństwo. Ale jeśli to po prostu cena, jaką płacimy za wierność oryginałowi, to uważam, że dobrze się stało. Zwłaszcza, że na brak ingerencji cenzury wskazuje chociażby bardzo nieprzyzwoity rysunek wykonany przy wejściu do szkoły. (***)

Szkoda tylko, że tłumacz w dzieciństwie opuścił rodzinny Szczecin (Yo!) i przeprowadził się do Poznania (Tej!). Gwarowe naleciałości zaowocowały tekstem "Ty idioto, myślisz że będziesz sobie tak POPINDALAŁ (podkreślenie moje) środkiem drogi!!?". No właśnie. Pozostawmy to bez komentarza, bądźmy tolerancyjni i nie dyskryminujmy ludzi za pochodzenie. ^_^ Zwłaszcza, że resztę nieoceniony "Kabura" przetłumaczył niesamowicie! Język dialogów jest o wiele żywszy niż np. w wersji niemieckiej (opartej na angielskiej), którą miałem okazję przeczytać. To jest zresztą charakterystyczną cechą tłumaczeń "Kabury". Kwestia Shinji'ego z "Evy" mówiącego "Co za dziwna laska" wydaje się autentyczniejsza od amerykańskiej "What a strange lady" i, co ciekawsze, jest zgodniejsza z oryginałem.

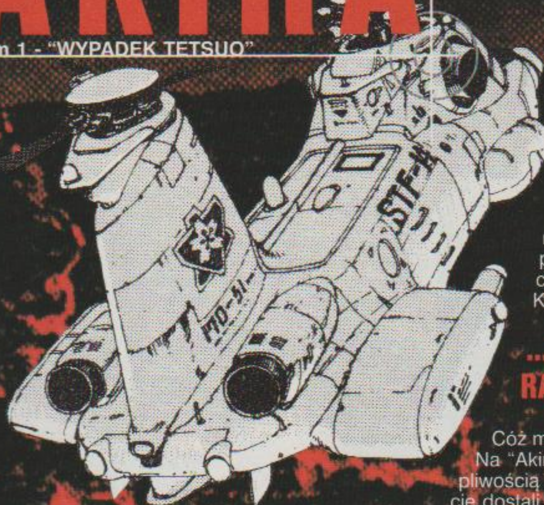
I jeszcze dyżurny temat - onomatopeje. Tym razem wydawca skorzystał z materiałów opracowanych we Francji, więc zamiast staropolskiego "bęc", które frustrowało tylu czytelników "Evangeliona", "usłyszymy" postmodernistyczne "slap". Czy lepiej to czy gorzej - jest już naprawdę sprawą gustu. Mnie osobiście dziwi niechęć wielu osób do polskojęzycznego dźwiękonaśladowictwa - w czym jankeskie "boom" jest lepsze od naszego ojczystego "bum"? Nie uważacie, że te wszystkie "wziiiiiit" są czadowe?

...NAKAMA HASHIRU KANEDA TETSUO KAI YAMAGATA...

Teraz wypadałoby się pozachwycać geniuszem pana Katsuhiro Otomo, co też niezwłocznie czynię. Scenariusz - perełka, i widać to już w pierwszym tomie, nawet dla ludzi nie znających filmu, że opowiadana tu historia będzie nieprzeciętna. Cudnie wykreowany obraz środowiska młodych wykolejeńców, miasto podniesione ze zgliszcz III wojny światowej... Od strony artystycznej - kreska pana Otomo - mmm... Przede wszystkim jedno z najwspanialszych mechów w historii - motocykl Kanedy! Również inne pojazdy, takie jak wojskowe helikoptery czy ciężarówki nie zawodzą. Natomiast różnie odbierany jest design postaci, bardzo charakterystyczny i mało komercyjny, przez co niektórym zwyczajnie się nie podoba. Ale bez niego nie było by "Akiry". Moim zdaniem najważniejsze jest, by design pasował do klimatu i treści danego dzieła - wtedy można dopiero go odpowiednio ocenić. A postacie pana Otomo są wspaniale wkomponowane w klimat opowiadanej historii.

AKIRA

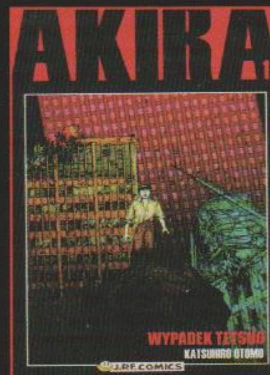
Tom 1 - "WYPADEK TETSUO"



Do tej pory "Akira" był znany szerokiej publiczności jako anime. Oczywiście nasuwają się pytania, czym różni się wersja papierowa od celuloidowej. (****) Oj, różni się, różni. Wszyscy zdają sobie sprawę, jakie restrykcje wynikają z ograniczonego czasu trwania filmu. Nawet jeśli, jak w przypadku "Akiry", są to ponad dwie godziny. W mandze, której objętość jest niczym nie skrępowana, twórca ma okazję rozwinąć wątki trwające na ekranie zaledwie kilka minut. Dzięki temu wiele kwestii, które dla odbiorcy anime pozostawały niezrozumiałe, wyjaśnia się. Czytelnik dostanie na przykład odpowiedź na pytanie, dlaczego rebelianci koniecznie chcieli dostać w swoje ręce Numer 26. Nie, wcale nie z humanitarnych pobudek (Uwolnić orkę!.. eee, mutanta!). Także charaktery bohaterów w porównaniu z wersją filmową rozwinęły się, zyskując szersze tło. Tyczy się to zwłaszcza głównej postaci, Kanedy. W anime poznaliśmy go jako szefa gangu, ale, pomijając walkę z Klownami i docinki pod adresem Tetsuo, nie zrobił nic takiego, co mogłoby zaszkodzić jego wizerunkowi (mimo wszystko) pozytywnego bohatera, czy też utrudnić zyskanie sympatii widza. Natomiast w mandze Kaneda pokazuje swoją drugą naturę - autentycznie, w kilku sytuacjach zachowuje się jak "gnój parszywy" (wizyta u higienistki, rozgrywka w kanale...)! Ale czyni to ze swoim naturalnym wdziękiem - tak, że nie przestajemy mu kibicować. Mamy tu do czynienia z "syndromem Jamesa Bonda". Agent 007 uchodzi za gentlemana - mimo tego, że przed kulą lub nożem jest w stanie zasłonić się kobietą (jeśli ma takową pod ręką - a zwykle ma!). A i tak go kochamy, prawda? Dokładnie tak samo jak Kanedę!

Akira - tom 1

Autor: Katsuhiro Otomo
Wydawca: J.P.Fantastica
Wersja: polska



...RASSERA RASSERA RASSE-RASSE RASSERA!!!

Cóż można napisać na koniec? Kilka banałów. Na "Akirę" polscy fani czekali z większą niecierpliwością niż Gendo Ikari na Third Impact. Wreszcie dostali to co chcieli. I to na wysokim poziomie. Oczywiście, zawsze znajdą się malkontenci, usiłujący doszukać się dziury w całym, ale tym razem, kuźwa, bądźmy głusi na ich zaczepki! Powiem jedno: zadawanie hamletowskiego pytania "kupić czy nie kupić" jest nie na miejscu. "Akira", ludzie, "AKIRA"!!!

I'm Michio...

Pozdrowienia dla Maga-chan, która zrozumiała, że to nie Kaneda jest jej ideałem faceta... *^ ^*
PS. Dziękuję GuyVERowi i Vortexowi z klubu Manekineko, za zwrócenie uwagi na pewną istotną kwestię oraz szczecińskiej delegacji na FI za niezapomniane wrażenia z podróży. ^_-

*) Oczywiście, nie mylmy tego z taką tragedią jak "Apleseed" z TM-SEMIC, który można postawić w Sevres pod Paryżem, jako wzorzec "Jak nie powinno wydawać się mangi ".

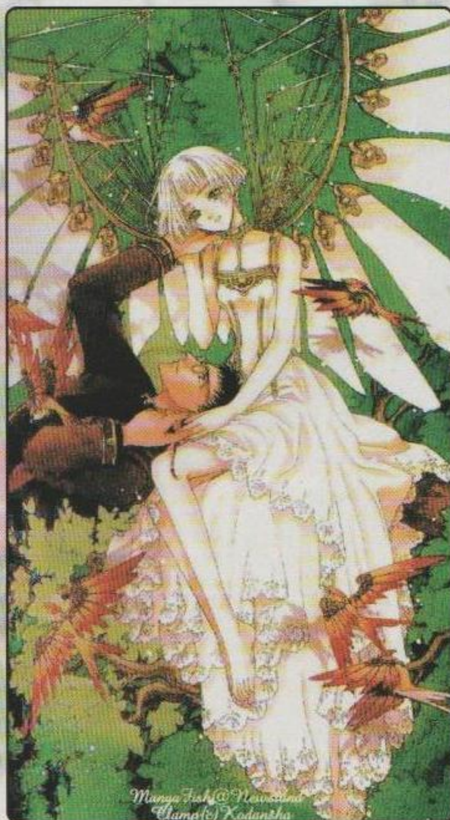
**) Najciekawszym jest fakt, że mimo że do tej pory praktycznie nikt nie używał słowa "kuźwa", zaczyna ono, dzięki "Akirze", stawać się popularne. Podobnie zresztą jak "cholercia". ^_^ (Czyż to nie sympatyczne? - dop. Jedi:).

***) Dziś w cyklu "Przesadne Czepianie się Szczegółów" zwróćmy uwagę na zapis partyjki w królewską grę "Kółko i krzyżyk", znajdującej się z lewej strony tabliczki z nazwą szkoły. Nawet niezbyt doświadczony gracz w "k&k" z pewnością zauważy, że niemożliwe jest rozegranie partii, gdzie na koniec gry na planszy zostaną cztery kółka i dwa krzyżyki. Mistrzu Otomo, taki wstyd... ^_^'

****) No, anime jest kolorowe, a w mandze nie ma muzyki.

CLAMP

DZIEWCZYNY KONTRATAKUJĄ



Clover.

O różnych tytułach ze stajni CLAMP-a pisaliśmy na naszych łamach już parokrotnie, za każdym razem brakowało jednak zestawienia zbiorczego, które w jakiś sposób pozwoliłoby Wam połączyć tę nazwę z konkretnym gatunkiem komiksu i ich stylistyką. Za enigmatycznym podpisem CLAMP skrywa się grupa rysowniczek, wywodząca się z japońskiego rynku fanzinów, nazywanych tam dojinshi. Dzięki kilkunastu wydanym pozycjom, dorobiły się rzeszy fanów i opinii lidera na rynku komiksów dla dziewcząt, shojo.



Derayd Moon of Boundary Balance.

Na początku swojej niezależnej działalności, skład grupy CLAMP był damsko-męski. W szczytowym okresie w jej szeregach było aż jedenastu członków. Jednak debiut na rynku profesjonalistów spowodował, że kilkoro z nich postanowiło opuścić szeregi, bądź też zaczęło tworzyć na własny rachunek. Ciągłe zmiany składu spowodowały, że z oryginalnego składu pozostały już tylko cztery dziewczyny, tworząc zasadniczy rdzeń CLAMP-a. Są to (stan na dzień 23 sierpnia 1999 roku):

Nanase Okawa. Można powiedzieć, że jest mózgiem przedsiębiorstwa pod nazwą CLAMP. Pracuje jako scenarzystka, nadzoruje przebieg kolejnych etapów produkcji, projektuje okładki w kolejnych mangach i zajmuje się marketingiem. Data urodzenia: 2 maja 1967 roku.

Apapa Mokona. Jest głównym grafikiem CLAMP-a. Odpowiada za przygotowanie projektów postaci, szkice tła i odpowiedni dobór rastrów. Data urodzenia: 16 czerwca 1968 roku.

Mick Nekoi. Niech Was nie zwiedzie jej imię. Mick jest stuprocentową kobietą. Poza funkcją kierownika artystycznego i asystenta przy obróbce grafiki, zajmuje się nakładaniem rastrów na ukończone strony. Data urodzenia: 21 stycznia 1969 roku.

Satsuki Igarashi. Pełni w CLAMP-ie niewdzięczną funkcję asystenta. Wbrew pozorom ciąży na niej nie mniejsza odpowiedzialność niż na pozostałej trójce. Dlaczego? Satsuki jest w zespole naczelną kucharką, więc wniosek wyciągnijcie sami. Data urodzenia: 8 lutego 1969 roku.




A oto nasze bohaterki - grupa Clamp!

Jednymi z najwcześniejszych prac zespołu, stworzonych w okresie działalności na rynku dojinshi, są mangi "Shinkyoku debide" oraz "Shoten". Druga z nich została narysowana pod koniec lat osiemdziesiątych i ukazywała się nieregularnie od zimy 1988 roku do lata 1990. Prace te stały się swojego rodzaju polem dla eksperymentów i bazą pomysłów dla późniejszych przedsięwzięć. Dzięki nim zespół zaczął wkraczać i penetrować obszary dotychczas zarezerwowane dla historii homoseksualnych, zwanych w Japonii "shonen-ai". Romanse pomiędzy męskimi bohaterami o dziewczęcej urodzie są u CLAMP-a niemal na porządku dziennym, co przysparza grupie zarówno dodatkowych zwolenników, co i zagorzałych przeciwników.





Pierwszym oficjalnym komiksem (już nie na rynku dojinshi) była jednoczęściowa historia, "DerayD - Moon of Boundary Balan-



Mokona ojo-no Ehon.

ce" (Japończycy mają słabość do anglojęzycznych tytułów), wydana w 1989 roku przez wydawnictwo Shinkigensha. Była to opowieść z gatunku fantasy, która z dzisiejszego punktu widzenia wygląda jak szkic do "Rayearth" i "RG Veda". Ale prawdziwy rozgłos zyskały dopiero historią z pogranicza komedii i romansu, "CLAMP Gakuen tantei dan" (poza Japonią znanej pod anglojęzycznym tytułem "CLAMP Campus Detective Service"), ukazującą się do 1992 roku w komercyjnym magazynie "Asuka".

Start z tym tytułem w ekipie profesjonalistów okazał się prawdziwym "wejściem smoka". "Seiden RG Veda", łączyła w sobie wątki fantasy i mitologii, przyprawionych szczyptą religii (tytuł zaczerpnięty został z "Rygwedy", jednej z czterech



świętych ksiąg hinduizmu). Opowieść ukazująca się od 1990 roku na łamach miesięcznika "Wings", do 1996 rozrosła się do dziesięciu tomów, a praca nad nią stała się dla młodego zespołu swego rodzaju szkołą przetrwania i poligonem doświadczalnym. Z tomu na tom poprawiał się scenariusz i grafika komiksu, a ekipa CLAMP-a zdobywała coraz szerszy rozgłos. Podobną popularnością cieszyła się również sześciotomowa seria "Tokyo Babylon", historia o demonach, ukazująca się w latach 1991-94 w magazynie "South", rysowana jednakże znacznie prostszą kreską, operującą na granicy szkicu. Obie te historie warte są uwagi tym bardziej, że znalazły się w kręgu zainteresowań twórców anime. W 1992 roku na rynku wideo ukazały się dwie części OAV "Seiden RG Veda" (reż. Hiroyuki Ebata i Takamasa Ikegami) oraz pierwsza kaseta z "Tokyo Babylon" (reż. Koichi Chiaki) - oba tytuły były recenzowane w "Kawaii".

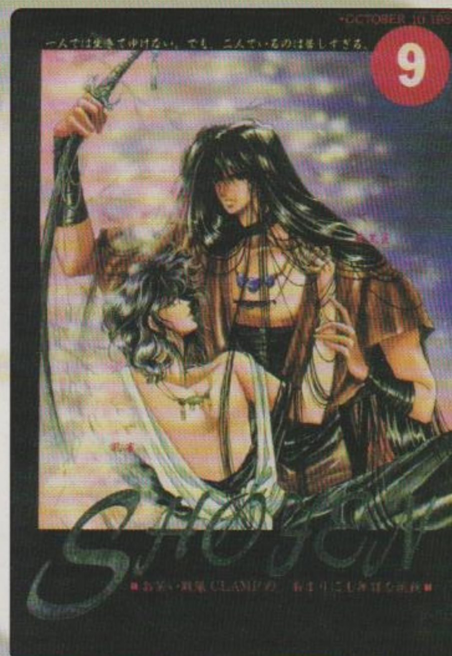
Szczęśliwa dla zespołu okazała się w 1990 roku zmiana redaktora naczelnego w popularnym magazynie dla dziewcząt, "Nakayoshi" (tutaj, między innymi, ukazywała się "Czarodziejka z Księżyca" Naoko Takeuchi), wydawanego przez Kodanshę. Nowy szef, trzydziestoczteroletni Yoshio Irie, zdecydował się poprzez agresywne działania promocyjne poszerzyć krąg odbiorców, publikując prace twórców z ignorowanego przez największe wydawnictwa rynku dojinshi. W 1993 roku wydał historię CLAMP-a, "Maho kishi Rayearth/Magic Knight Rayearth" (patrz dalej: recenzja w tym numerze). Był to strzał w dziesiątkę, przynoszący obu stronom wymierne korzyści: dla Kodanshy wiązał się ze wzrostem sprzedawalności "Nakayoshi", rysowniczkom z CLAMP-a przyniósł uznanie czytelników i wydawców. "Rayearth" został również zaadaptowany na serię telewizyjną i grę wideo na konsolę Sega Saturn.

Warta zauważenia jest próba wejścia dziewczyn na rynek wydawnictw dziecięcych. W 1994 roku nakładem Kadokawy ukazała się bardzo ładnie wydana czytanka "Mokona ojo-no Ehon", z papierowymi obrazkami na kilku planach, dającymi złudzenie trójwymiaru. Ta prosta historia, napisana przez Nanasę Osakę i zilustrowana przez Mike'a Nekoi, stanowi dziś interesujący gadżet na półkach fanów CLAMP-a.

Można śmiało rzec, że popularność rysowniczek z CLAMP-a wynikała z umiejętności wykreowania



własnego stylu i uniwersalnego świata, w którym rozgrywa się część ich komiksów. Wspólną platformę posiadają między innymi: publikowany od 1992 roku do dziś "X" (już dwanaście tomów), "Tokyo Babylon" czy "CLAMP Gakuen tantei dan". Potęgowało to popularność pośród fanów, którzy w kolejnych tytułach mogli od czasu do czasu rozpoznać znajomą postać czy miejsce, bądź też przeczytać o wydarzeniach rozgrywających się w innej mandze CLAMP-a. Znakiem rozpoznawczym grupy jest również barokowy sposób przedstawiania zdarzeń rozgrywających się w komiksie - bez dwóch zdań, nastrój jest



Shoten: to jeden z pierwszych dojinshi CLAPMa.

tu sprawą pierwszorzędną. Tło mang CLAMP-a wypełniają anielskie pióra, kwiaty, płatki róż, dym - niby wszystko jest zgodne z utartym kanonem shojo, jednak styl CLAMP-a rozpoznawalny jest już na pierwszy rzut oka. Twarze mężczyzn projektowane są w dużej mierze w oparciu o kobiecy typ urody (zresztą męskie sylwetki też są wysmukłe i wiotkie), typowy dla mang skierowanych dla homoseksualistów. Znakiem firmowym stały się również oczy: ogromne, lśniące i podkreślone poprzez nakładane na siebie kolejnych warstw cienkich linii. Jak je narysować? Patrz: "Lekcje rysunku" w bieżącym numerze Kawaii.

W sumie, jak na z górą dziesięcioletnią działalność, CLAMP odniósł sukces warty odnotowania. Nie tylko wyszedł z podziemia fanzinów, ale również przetrwał na trudnym zawodowym rynku, odnosząc po drodze parę spektakularnych sukcesów. Ukoronowaniem działalności czwórki dziewcząt, był wysoko-budżetowy film animowany "X The Movie", wyreżyserowany przez słynnego Rin Taro. Czy można chcieć więcej? Dziewczyny ukrywające się pod logo CLAMP cały czas udowadniają, że tak. Ich kolejne pozycje już w drodze. Jak niosą słuchy, już wkrótce również i polscy fani będą mieli okazję zapoznać się z komiksami tej przebojowej grupy. Szczegółów szukajcie w następnych numerach Kawaii.

Mr.Gato

Bibliografia (alfabetycznie):
20 Mensho onegai!, Card Captor Sakura, CLAMP Gakuen tantei dan, CLAMP Illustration Book 1 (art-book), Clover, Cluster, Cluster (art-book), Combination, Derayd, Fushigi-no kuni-no Miyuki-chan, Gakuen tokukei Duklyon, Hagun seisenki (krótka historia) Hidarite, Hiten Muma: RG Veda Illustrations (artbook), Left Hand, Maho kishi Rayearth / Magic Knight Rayearth, Maho kishi Rayearth 2 / Magic Knight Rayearth 2, Mokona ojo-no Ehon (książeczka dla dzieci), Moryokiden, Night Head, Rex kyoryu monogatari, Seiden RG Veda, Shining Star, Shinkyoku debide (dojinshi), Shirahime-sho, Shoten, Shunka-den / Chunhyang-Jun, Tokyo Babylon, Watashi-no suki-na hito, Wish, X.



Magic Knight Rayearth

"Tutaj, w Cephiro, siła marzeń decyduje o wszystkim... o jakości broni, potędze magii... określa nawet przyszłość."
Presea, najlepsza zbrojmistrzyni Cephiro

Kiedyś Cephiro był pięknym i spokojnym krajem wiecznej wiosny. Ludzie, zwierzęta oraz istoty zrodzone z magii żyły razem bez wojen i waśni. Na straży istniejącego porządku stała księżniczka Emeraude, najsilniejsza duchem osoba w Cephiro, jego "Filar". Nieustanne modły księżniczki podtrzymywały pokój w kraju; jej moc sprawiała, że był on prawdziwym rajem. Pewnego dnia jednak Emeraude znikła i nikt nie wiedział, co się z nią stało. Spokojny dotychczas kraj zaczęły nawiedzać nieszczęścia, a w lasach pojawiły się potwory. Dla wielu życie zamieniło się w koszmar.

Nadzieją dla Cephiro pozostaje legenda znana jedynie najbliższym księżniczki. Jeżeli Filarowi kiedykolwiek przydarzy się coś złego, z innego świata przybędą wezwani przezeń legendarni Magiczni Rycerze, gotowi ocalić kraj z pomocą potęgi Boskich Maszyn.

"- Magiczni rycerze? Co to takiego?!
- Brzmi jak tytuł nowej gry wideo."
Umi Ryuzaki i Fuu Hououji

Trzy przeciętne nastolatki: Hikaru Shido, Umi Ryuzaki oraz Fuu Hououji, podczas wycieczki na Wieżę Tokijską zupełnie niespodziewanie zostają przetransportowane do fantastycznego świata o nazwie Cephiro. Na miejscu spotykają największego (w żadnym wypadku nie mam na myśli wzrostu) tutejszego czarodzieja, któremu na imię Clef. Dowiadują się od niego, że aby wrócić do domu, muszą najpierw stać się Magicznymi Rycerzami i uratować księżniczkę porwaną przez złego kapłana Zagato. - Trudno o bardziej banalną fabułę, nieprawdaż? Na pierwszy rzut oka można by pomyśleć, że mamy do czynienia z kolejną wzorowaną na sailorkach, shojo mangą. Nie zapominajmy jednak, że Magic Knight Rayearth został stworzony przez znaną Wam grupę Clamp. Ci, którzy chociaż w części zapoznali się z "X", "Tokyo Babylon" lub też innymi dziełami czterech słynnych pań wiedzą, że bylejakość po prostu nie jest w ich stylu. Clamp wyraźnie bawi się wykorzystywaną przez siebie konwencją "magical girls" oraz głównym wątkiem opowieści przypominającym scenariusz komputerowej gry RPG. To ostatnie podobieństwo wielokrotnie bywa podkreślane przez same bohaterki, mające zwyczaj komentować wszelkie napotkane osobliwości Cephiro. Magic Knight Rayearth nie jest jednak tylko komedią; sytuacje zabawne przeplatają się z poważnymi. Pozornie prosta fabuła wkrótce się komplikuje (można było spodziewać się tego po Clampie...). Jakie są naprawdę motywacje Zagato? Jeśli wiedzieliście, że to pytanie w końcu się pojawi, teraz was zaskoczę. A jakie są motywacje księżniczki?!? Czy naprawdę wezwała Magicznych Rycerzy po to, aby ją uratowali? Dlaczego rycerze muszą pochodzić z innego świata? Czyżby mag Clef coś ukrywał...?

Manga Magic Knight Rayearth składa się z dwóch części, dających łącznie sześć tomów. W pierwszej z nich ma miejsce opowieść związana z "ratowaniem" księżniczki Emeraude. Wezwane przez nią trzy dziewczyny przybywają do Cephiro. Wkrótce zostają legendarnymi Magicznymi Rycerzami, dosiadają legendarnych Boskich Maszyn i biorą udział w legendarnej (sic!!!) bitwie, która jednak nie jest taka, jak sobie na początku wyobrażały. Zasmucone wracają do Tokio. W części drugiej ponownie przybywają do Cephiro, chociaż tym razem nie wiadomo, kto je przyzwał. Tę moc posiada bowiem jedynie Filar, którego obecnie brak. Z jakiegoś powodu nie znaleziono nikogo odpowiedniego do tej roli i kraj powoli rozpada się. Tymczasem władcy trzech sąsiednich krain dowiedzieli się o powstałej sytuacji... rozpoczyna się rywalizacja o tron Cephiro. Magiczni Rycerze znów mają pełne ręce roboty, a zakończenie opowieści - jak na Clampa przystało - okazuje się zaskakujące.

Druga część odbiega już od klimatu fabularnej gry wideo oraz konwencji magical girls. Jest też nieco bardziej poważ-

A tutaj znajdziecie omówienie postaci. I to - ostrzegam - wielu postaci. No dobrze, nie jest ich AŻ tak dużo. W Dragonball występują większe tłumy, ale za to MKR ma tylko sześć tomów. Średnia gęstość zaludnienia wygląda więc całkiem imponująco. Wspomnę jeszcze tylko o jednym fakcie, który każe mi sądzić, że Clamp świetnie się bawił przy pracy. Prawie wszystko i wszyscy w Cephiro oraz krajach sąsiednich (nawet niektóre zaklęcia) noszą nazwy samochodów albo czegoś z nimi związanego. A wy myśleliście, że to Fujishima jest największym fanem motoryzacji wśród mangaków, hę? ^____^

Bohaterowie, których poznajemy w części pierwszej

Hikaru Shidou - Jedna z trzech Magicznych Rycerzy, wiodąca postać całej serii. Tak jak pozostałe dziewczyny ma czternaście lat i uczęszcza do trzeciej klasy gimnazjum, ale wygląda na młodszą z racji swego niewielkiego wzrostu. Używa magii ognia i doskonale posługuje się mieczem - jej rodzina prowadzi szkołę kendo, a Hikaru uczyła się walczyć od wczesnego dzieciństwa. Jest dosyć silna jak na swój wiek i potrafi nieprawdopodobnie wysoko skakać. Uwielbia zwierzęta i umie się z nimi dobrze porozumieć, ma bowiem w domu ukochanego psa o imieniu Hikari. Z tej przyczyny zawsze pierwsza odgaduje intencje Mokony, chociaż to puchate "coś" niezupełnie jest zwierzęciem. Hikaru to radosna z natury, miła, pełna poświęcenia i determinacji dziewczynka. Czasem sprawia wrażenie wyjątkowo naiwnej i dziecinnej, mimo, że walczy lepiej niż niejeden dorosły wojownik. Jako jedyna z trzech dziewcząt słucha wyjaśnień maga Clefa zaraz po przybyciu do Cephiro - możliwość zostania legendarną bohaterką wyraźnie przemawia jej do wyobraźni...
Imię "Shidou Hikaru" oznacza "Światło świątyni Lwa"
Zaklęcia: Ognista Strzała (Honou no Ya), Szkarłatna Błyskawica (Akai Inazuma).
Jej Maszyna, Rayearth, pochodzi ze Świątyni Ognia i przypomina lwa.

Umi Ryuzaki - Najwyższa, najładniejsza... i najbardziej porywcza z dziewcząt. Na pozór samolubna i nieco tchórzliwa. Wychowała się jako jedynaczka, dlatego też czasem zachowuje się jak rozpieszczony bachor. Rzuca obelgi pod adresem większości nowo poznanych bohaterów drugoplanowych (z magiem Clefem nawet się pobiła). Dużo histeryzuje, łatwo ją też zirytować. W rzeczywistości bardzo troszczy się o swoich przyjaciół i chroni ich w potrzebie nie zważając na własne bezpieczeństwo. Stara się wypełniać swoje obowiązki Magicznego Rycerza - co prawda najpierw urządza wielką awanturę, ale w końcu robi to, co do niej należy. Troskliwie opiekuje się Hikaru - wygląda na to, że mała wojowniczka (mały rycerz) wzbudza w niej macierzyńskie uczucia... Jest natomiast przekonana, że Mokona lubi wpędzać wszystkie dziewczyny (a szczególnie ją samą) w kłopoty i bawi się obserwując je w trudnej sytuacji. Umi odpłaca się biednemu stworzonku goniąc je, krzycząc na nie i strasząc, że je zje. Mokona przeważnie chroni się przed jej gniewem wskakując na ręce Hikaru. Umi trenuje szermierkę, dlatego pierwszą jej bronią jest pożyczony od Presei rapier. Później używa miecza z Eskudo, tak jak pozostałe wojowniczki. Posługuje się magią wody.
Imię "Ryuzaki Umi" oznacza mniej więcej "Morze Kwiatów Smoka" (WIEM, że to brzmi idiotycznie po polsku!).
Zaklęcia: Wodny Smok (Mizu no Ryu), Błękitne Tornado (Aoi Tatsumaki), Lodowe Ostrze (Kouri no Yaiba).
Jej Maszyna, Seles, odnaleziona w Świątyni Wody przypomina smoka.

Fuu Hououji - Najbardziej inteligentna i spokojna z Magicznych Rycerzy. Jej trzeźwe komentarze często mają wiele sensu, mimo, że Fuu używa zazwyczaj najdziwniejszych przenośni. Z początku jest przekonana, że znalazła się w fabularnej grze komputerowej i wciąż rzuca uwagi odnoszące się do realiów RPG (np. o Alcione - "Tak silnego przeciwnika zwykle nie spotyka się na początku, dopiero później, kiedy już zyska się doświadczenie"). W anime chwilami wydaje się nieco ciamajdowata, ale w mandze wykazuje naprawdę duży spryt. Miewa nieco makabryczne poczucie humoru. Kiedy Umi przestraszy się czegoś i popada w histerię, Fuu zamiast ją uspokoić, zaczyna bawić się w czarnowidza. Z czasem Umi wykształca odruch warunkowy i przestaje tak często histeryzować. Fuu jest też bardzo uprzejmą dziewczynką. Wszystkich, łącznie z Mokoną i napotkanymi potworami (!) tytułuje " - san", np. Hikaru-san, Mokona-san etc. (Hikaru używa z kolei przyrostka "chan", a Umi nie stosuje żadnego...). W szkole uczęszcza na zajęcia z łucznictwa, toteż jej pierwsza broń to łuk. Używa magii powietrza i dysponuje największą różnorodnością zaklęć z całej trójki.
Imię "Hououji Fuu" oznacza "Wiatr świątyni Feniksa".
Zaklęcia: Uzdrawiający Wiatr (Iyashi no Kaze), Szmaragdowy Huragan (Midori no Shippu), Wiatr Unieruchomienia (Imashime no Kaze), Wiatr Ochronny (Mamori no Kaze).
Jej Maszyna, Windam ze Świątyni Powietrza, jest podobna do wielkiego ptaka.

Mokona - Dziwne, królikopodobne "coś", wyglądające jak duża, różowo-biała pianka albo lody. Wybaczcie mi te skojarzenia kulinarne, ja tylko cytuję Umi... Dziewczęta otrzymały to stworzonko od Presei, która z kolei dostała je od Clefa w celu przekazania Magicznym Rycerzom. Mokona jest stworzeniem magicznym, jedynym w swoim rodzaju na Cephiro. Nie ma płci i nie potrzebuje pożywienia. Pełni dla Rycerzy rolę "maskotki magical girls" rozumianą w swoisty, Clampowski sposób. Po pierwsze, z pomocą różowego klejnotu na czole wytwarza rozmaite potrzebne rzeczy: jedzenie, apteczkę, luksusowy namiot, pojazd podwodny, myśliwce kosmiczne i tym podobne. Po drugie pozwala komunikować się z Clefem, również za pomocą klejnotu. Po trzecie służy za przewodnika. Sami widzicie, że jest bardzo przydatna! Ponadto, jak to z magicznymi zwierzątkami bywa, Mokona mówi! Co prawda jej słownictwo składa się tylko z jednego wyrazu "Puu!", ale nie wymagajmy zbyt wiele... Stworzonko zawdzięcza imię głównej rysowniczce Clampu, Mokonie Apapa. W mandze Mokona skrywa jeszcze pewien zaskakujący sekret, którego wam nie wyjawię...

Clef - Najpotężniejszy mag Cephiro i nauczyciel wszelkiej magii (cephiryjska nazwa maga brzmi Yil; Clef ze względu na swoją moc nosi jeszcze tytuł Guru). Przypomina dziecko, ale w rzeczywistości ma 745 lat. W Cephiro pragnienia decydują o wszystkim i ci, którzy są wystarczająco potężni mogą decydować, na jaki wiek chcą wyglądać. Przyrzekł księżniczce Emeraude pomagać przybyszom z Innego Świata w wypełnieniu swego zadania. Clef jest bardzo niecierpliwy i łatwo się denerwuje - nietrudno zgadnąć, że jego pierwsze spotkanie z Umi ma raczej wybuchowy przebieg. Później jednak doskonale się dogadują.

Presea - Najlepsza zbrojmistrzyni (Pharle) w kraju. Mieszka w rezydencji na skraju Lasu Ciszy. W anime przeniosła się tam na prośbę Clefa, aby schronić się przed Zagato i doczekać przybycia Magicznych Rycerzy. W mandze nic o tym nie wiadomo. Uważam jednak, że wybór przez Preseę na miejsce zamieszkania lasu, w którym nie działa magia, jest bardzo praktyczny. W ten sposób żaden z potężnych magów, kapłanów itp. nie może zastosować swojej mocy i jej okraść. Poza tym dom Presei to prawdziwa forteca. Zbrojmistrzyni otrzymała od Clefa zadanie wykonania broni z Eskudo dla Magicznych Rycerzy, miała im także przekazać Mokonę. Stworzonko nieźle zalazło jej za skórę ze swoim zwyczajem robienia bałaganu w bibliotece. W wolnych chwilach Presea obmyślała więc pułapki na Mokonę (w jedną z nich złapały się dziewczęta). Zbrojmistrzyni jest dosyć ekstrawertyczną osobą, a kiedy się rozgada, w ogóle nie słucha tego, co inni mają do powiedzenia. Jej hobby to obmyślanie różnych ciekawych rodzajów tortur dla tych, którzy jej przeszkadzają.

Ferio - Młody wojownik, którego dziewczyny spotykają na drodze do Legendarnego Źródła Eterny. Podróżuje z nimi przez cały Las Ciszy służąc za ochroniarza - w mandze dziewczęta same poprosiły go o tę przysługę, w anime zaoferował swoją pomoc w zamian za jedzenie. Wyruszył w podróż, aby zdobyć Eskudo, zostać Magicznym Rycerzem i pomóc księżniczce Emeraude (!). Kiedy dowiaduje się, że dziewczyny przybyły z Innego Świata i są Magicznymi Rycerzami, o których mówi legenda, rezygnuje ze swego zamiaru. Ferio posługuje się olbrzymim mieczem, prawie tak wielkim, jak on sam. Podczas wspólnej podróży z dziewczętami zajmuje się głównie walką z potworami oraz podrywaniem Fuu - której zresztą tajemniczy wojownik bardzo się podoba. Ale kim on naprawdę jest...? O tym czytelnicy dowiedzą się o wiele później...

Księżniczka Emeraude - Zaginiony Filar Cephiro, czyli powód całego zamieszania. To ona przyzwała Magicznych Rycerzy z innego świata. Emeraude podtrzymywała pokój i harmonię w kraju swoimi modlitwami, ale odkąd znikła, Cephiro stał się miejscem pełnym chaosu. Podobno została porwana przez złego kapłana Zagato. Emeraude przypomina prześliczne dziecko o długich, złotych włosach. Tak naprawdę jest dużo starsza, niż wskazywałby na to jej wygląd (ale z pewnością młodsza od Clefa...).

Zagato - Najwyższy kapłan (Sol) w Cephiro. Jego obowiązkiem było strzec księżniczki i nie pozwolić, aby cokolwiek zakłóciło jej modlitwy. Niestety, on sam stał się przyczyną klęski. Zagato jest głównym wrogiem w pierwszej serii Magic Knight Rayearth. Można by sądzić, że jego cel, to zawładnąć krajem, ale zapytany przez Cardinę o powody swojego działania odpowiada, że ma coś cenniejszego niż Cephiro... Z początku nie wierzy, że takie dzieci jak Hikaru, Umi i Fuu mogą zostać Magicznymi Rycerzami. Wkrótce jednak musi nieco zrewidować swoją opinię...

Alcione - Była uczennica Clefa i nadworna czarodziejka (Yil) księżniczki Emeraude. Zdecydowała się stanąć po stronie Zagato, ponieważ go kocha... Niestety, jej miłość pozostaje nieodwzajemniona. Alcione próbuje zaskarbić uczucie Zagato poprzez swoje poświęcenie. Nie można jednak powiedzieć, że jest dobrą osobą zmuszoną do czynienia zła. Dręczenie Magicznych Rycerzy wyraźnie sprawia jej przyjemność. Umi nazywa Alcione "starą sadystką" i trzeba przyznać, że ma trochę racji. W anime czarodziejka to nadzwyczaj perfidna i podstępna osoba.

na, nie znaczy to jednak, że gorsza. Komiks szczęśliwie uniknął wtórności będącej zmorą wszelkich kontynuacji.

"Latające ryby, latające konie... w tej sytuacji jedyne, czego nam jeszcze brakuje, to tańce ludowe."

Fuu Hououji

Nie muszę chyba dokładnie opisywać kreski kwartetu Clamp. W Magic Knight Rayearth nie jest ona tak oszczędna jak w Tokyo Babylon, bynajmniej - miejscami bogatsza w szczegóły niż w RG Vedzie czy w X. Możemy nawet mówić o rysunkowym rozpasaniu... te zdobione zbroje i bronie, szaty o egzotycznym kroju, niewiarygodna ilość biżuterii noszona przez mężczyzn i kobiety (kolczyki, gigantyczne diademy etc), mechy, potwory, zaklęcia, rozwiane włosy... Do tego bardzo dużo dynamicznych kadrów i naprawdę wiele scenek SD oraz żartów rysunkowych, szczególnie w pierwszej części (każdy kolejny potwór spotkany na drodze do Źródła Eterny ma wymalowany na czole odpowiedni numerek - oto dowód na niefrasobliwość rysowniczki). Poza tym na planszy panuje tłok! Krajobraz jest zapełniony mnóstwem bohaterów - mówię głównie o części drugiej, gdzie zamiast tradycyjnych dwóch występują cztery strony konfliktu, a przedstawiciele każdej z nich zostali dokładnie scharakteryzowani.

Magic Knight Rayearth zasadniczo różni się nastrojem od najbardziej znanych dzieł grupy. Nie ma na przykład tylu trupów... ^_^ Clamp używa symboliki fantasy, ale opowieść przywodzi na myśl bardziej baśń, niż klasyczną fantastykę (nie tzw. "bajkę" lecz baśń, w prawdziwym znaczeniu tego słowa). Może to tylko moje osobiste skojarzenia, ale księżniczka Emeraude przypomina mi Dziecięcą Cesarzową z "Niekończącej się historii", a demon-robot Rayearth, Aslana z Narnii. Istnieje jeszcze więcej takich delikatnych podobieństw. Być może MKR to najmłodsze dziecko gatunku. Ciekawa jestem, czy autorki zdają sobie sprawę z tego, że tak popularne EUROPEJSKIE wzorce kulturowe przeniknęły do ich mangi? A może mamy do czynienia z archetypami...? Ale z drugiej strony w jakiej europejskiej baśni pojawiłyby się mechy i cybernetyka?! Albo typowy dla japońskiej twórczości konflikt między uczuciem, a obowiązkiem, czy



też kwestia honoru (u nas honor ostatnio był prawdziwą wartością w średniowieczu, a szkoda...). W MKR nie brakuje niczego... Jedno jest pewne: panie z Clampu doskonale się bawiły tworząc ten komiks...

Magia telewizji

Popularne mangi prędzej czy później trafiają na srebrny ekran. Komiks Magic Knight Rayearth także doczekał się swojej wersji anime, ściślej mówiąc serialu TV, składającego się łącznie z 49. odcinków i zachowującego pierwotny podział na



dwie części. Mówcie co chcecie, ale moim skromnym zdaniem Clamp nie ma szczęścia do ekranizacji. Na przykład pełnometrażowe anime X zupełnie traci klimat pierwowzoru. Mniej więcej to samo dzieje się z MKR. Przyczyna tkwi chyba w przełożenia typowo komiksowej narracji na język filmu. To zjawisko występuje nie tylko w przypadku komiksów grupy Clamp, tutaj chyba najbardziej jednak wpływa na jakość. Kwartet często bowiem wykorzystuje stop-klatkę jako środek artystyczny. Tworzy piękne, wystylizowane kadry, które tak bardzo podobają nam się w mandze, ale są zmorą dla reżysera. Jak to przełożyć na ruchomą scenę, żeby miało równie ładnie skomponowany nastrój i przy tym nie nudziło? Jednocześnie film traci wiele z finezji rysunku, ponieważ niektórych detali nie da się zanimować. Nie twierdzę, że serial jest zły - o ile jednak mandze od razu przyznałam pozycję jednej z trzech moich ulubionych (egzekwo z Ghostem i OMG ^_^), o tyle anime wylądowało gdzieś w ogonie pierwszej dziesiątki. Fan, który najpierw dotrze do wersji filmowej, zapewne wcale nie poczuje się rozczarowany, co najwyżej jeszcze bardziej spodoba mu się komiks. Postępowanie odwrotne - jak w moim przypadku - doprowadzi do reakcji takiej, jak moja. Pozycja dobra zazwyczaj wypada blado w porównaniu z doskonałą.

Największe różnice? Część pierwsza została nakręcona niemal dokładnie na podstawie mangi. Zmieniono losy kilku bohaterów niezależnych, skracając żywot zbrojmistrzyni Presei i darowując życie "złej" czarodziejce Alcione. Zmieniono klimat na bardziej poważny, przez co scenariusz traci wiele z pierwotnej ironii - zbliżając się do gatunku, który parodiował (!). Wycięto większą część gagów, dołożono za to sporo "waty fabularnej", czyli walk i tym podobnych - co było konieczne, aby z trzech tomów mangi wycisnąć dwadzieścia odcinków anime. Doszła też nieobecna w komiksie postać - Inova.

Wielkie zmiany dotknęły za to część drugą. Brakowało typowego "złego wroga", który mógłby pociągnąć serię. W mandze ten brak nikomu nie przeszkadza, wręcz przeciwnie - ale tym razem z trzech tomów komiksu musiało wyjść 29 odcinków serialu. Wytypowano więc do tej roli nową postać - Debonair, dając jej też pomocniczkę - Novę. Bardziej zły - lub bardziej zdeterminowany, zależy, jak na to patrzeć - stał się także Eagle Vision z Orthozamu. Doszły zupełnie nowe wydarzenia. Innej dużej zmiany nie mogę wam zdradzić, gdyż to mogłoby zepsuć wam całą przyjemność z oglądania anime i czytania mangi. Dopasowywania scenariusza dokonano pod okiem liderki Clampu, Nanase Ohkawy, co z pewnością jest gwarancją jakości, mimo zmian w fabule. Magic Knight Rayearth pozostaje więc jednym z najlepszych anime z gatunku magical girls - szkoda, że nie jest czymś więcej, tak jak manga.

Magicopea Cephirialis

Cephiro i pozostałe państwa (Chizerta, Orthozam, Farlene - patrz: charakterystyki w ramkach na bokach stron) są światami bez wątpienia fantastycznymi (lub baśniowymi - zależy, jak potraktujemy całą opowieść, znajdującą się na pograniczu gatunków). Opierają się więc na innych zasadach niż nasz. W każdym z nich używa się specyficznego dla danego kraju rodzaju magii. Oczywiście, najbardziej niezwykły pod tym względem jest Cephiro. Nawet sąsiedzi, oswojeni z różnego rodzaju siłami nadprzyrodzonymi uznają go za "magiczną krainę", w której mają miejsce zgoła niewiarygodne zjawiska. Wspominałam już wcześniej, że w Cephiro o wszystkim decyduje siła marzeń, czy też - ściślej mówiąc - siła ducha. Osoby najbardziej zdeterminowane i niezłomne, gotowe na wszystko, są też najpotężniejsze. Ludzie tacy jak Presea, Clef, Lantys czy też Zagato mają do dyspozycji niewyobrażalną moc twórczą. Potęga myśli pozwala im kreować artefakty (Presea), mechy (Zagato), decydować o własnym wyglądzie (Clef), a także posługiwać się magią ze zdumiewającymi efektami. Księżniczka Emeraude, najsilniejsza duchem w Cephiro, jest w stanie decydować o losach całego kraju, dopóki zachowuje odpowiednią koncentrację. W części drugiej, gdy kraj ogarnia rozpad, najpotężniejsi czarodzieje z pomocą siły ducha wspólnie tworzą schronienie dla reszty obywateli - imponujący, przestronny zamek. Jego widok zdumiewa przeciwników pochodzących z Orthozamu, którzy w przeciwieństwie do pozostałych wiedzą dość wiele o prawach rządzących Cephiro. Ci z Chizerty oraz z Farlene nie zdają sobie sprawy, skąd właściwie wzięła się ta budowla.





Odpowiedniej siły ducha potrzeba także do kierowania Boskimi Maszynami (z czego wynika, że są one raczej ożywionymi magią golemami niż robotami...). Możemy się domyślić, dlaczego Mokona - jak wypomina jej Umi - z takim upodobaniem prowadzi dziewczęta przez dzikie chaszcze i gniazda potworów. Magiczni Rycerze muszą okrzepnąć w bitwach i "awansować", aby dosiąść Maszyn i dać sobie radę z Zagato. Mały piankowaty stworek wydaje się rozumieć to lepiej niż same zainteresowane.

W pozostałych państwach magia nie odgrywa aż tak znaczącej roli, choć stanowi liczącą się w bitwie potęgę. W Orthozamie mamy do czynienia z energią duchową, z pomocą której

Ascot - Jego magia to przyzywanie potworów (tytuł: Bal). Ascot wygląda jak małe dziecko i tak też się zachowuje. Przyjaźni się z potworami, które przyzywa. Twierdzi, że jego przyjaciele są łagodni i nikogo nie krzywdzą (chyba, że on im każe walczyć) i ludzie z Cephiro niesłusznie się ich boją. Zagato jako jedyny pozwolił mu zamieszkać u siebie razem ze swymi potworami - pod warunkiem przejścia na jego stronę. W anime "przyjaciele" Ascota słuchają się go tylko dopóki znajdują się pod jego kontrolą. W mandze naprawdę są tacy, jak twierdzi. W filmie zresztą Ascot wydaje się być wyjątkowo niesympatycznym dzieciakiem. Dużo bardziej podoba mi się w komiksie. W drugiej części MKR decyduje się na przybranie bardziej dorosłego wyglądu i jest naprawdę śliczny!

Cardina - Z zawodu tancerka, dysponuje magią iluzji (cephiryjska nazwa iluzjonisty - Ral). Tak naprawdę nie pochodzi z Cephiro, lecz z Chizerty. Pracuje dla Zagato w zamian za pieniądze i chyba nie do końca zdaje sobie sprawę z powagi konfliktu, w jaki się wplątała. W anime ma jeszcze inny motyw - chce zabić Magicznych Rycerzy, aby uratować Ascota przed gniewem Zagato. Cardina nie jest właściwie zła, raczej "chaotyczna neutralna" (jeżeli wiecie, o co mi chodzi...). Z natury ma radosne usposobienie i mówi dialektem z Osaki, który w wersji francuskiej został świetnie przetłumaczony na prowincjonalną gwarę. Przedstawia się jako "Piękna, Wspaniała i Hiper Dobrze Zbudowana Super Laska Cardina". Z pewnością do jej zalet nie należy skromność...

Lafarga - Były kapitan straży osobistej księżniczki, doskonały wojownik (Dal). Jedyny przeciwnik Magicznych Rycerzy, który nie używa magii. Lafarga został zahipnotyzowany przez Zagato i tylko dlatego mu służy. Znajdując się pod wpływem uroku jest nadzwyczaj tępy i nie potrafi zrobić nic poza ścisłym wypełnianiem rozkazów swego pana.

Inova - Postać, która występuje tylko w anime, wierny pomocnik Zagato. Wykazuje wobec niego ślepą lojalność; gra klasyczną rolę "prawej ręki" głównego wroga. Nie posiada szczególnej głębi charakteru i może wydawać się nieco nudnawy. Tak naprawdę Inova nie jest człowiekiem, chociaż aktualnie przybrał ludzką postać. To tylko pewien rodzaj seijyu (demoniczny sługa, chowaniec) podarowany niegdyś Zagatowi przez księżniczkę Emeraude.

Bohaterowie, których poznajemy w części drugiej

Mieszkańcy Cephiro

Lantys - Jedyny magiczny wojownik (Kailu) w kraju, wyjątkowo przystojny mężczyzna i... młodszy brat Zagato. Wyjechał z Cephiro zanim rozpoczęła się ta cała awantura ze zniknięciem księżniczki. Wrócił zaraz po wydarzeniach dziejących się w pierwszej części mangi. Był kapitanem straży osobistej Emeraude - gdy opuścił kraj, funkcję tę przejął Lafarga. Lantys z wyglądu bardzo przypomina swojego brata (pominąwszy krótkie włosy), a jego głos brzmi prawie tak samo jak głos Zagato. Ma jednak zupełnie inną osobowość. Niewiele mówi i rzadko okazuje jakiekolwiek emocje. Wydaje się być wiecznie zamyślony, ale nikt nie wie, czy naprawdę myśli o czymś konkretnym...

Primera - Malutka (jakieś dwadzieścia centymetrów wzrostu) skrzydlata wróżka. Lantys uratował ją, kiedy Cephiro zaczął się rozpadać i od tej pory Primera nie opuszcza go nawet na chwilę. Jest w nim zakochana na zabój i piekielnie zazdrosna - przystojny wojownik należy do niej i tylko do niej, a inne kobiety mają się trzymać z daleka! Lantys nieszczególnie się nią przejmuje i odnosi się do małej wróżki nieco pobłażliwie. Primera zna nieco magii uzdrawiającej i używa jej do leczenia ran "swojego" mężczyzny. W wersji anime istnieją jeszcze Debonair i Nova, grające rolę "tych bardzo złych" oraz Sierra, siostra - bliźniaczka Presei.

Mieszkańcy Orthozamu

Orthozam - kraj o niezmiernie rozwiniętej technice powoli ginie. Zanieczyszczenie środowiska doprowadziło go na skraj zagłady. Jedyna szansa ocalenia, to zdobyć Cephiro, w którym pragnienia stają się rzeczywistością. Nowy Filar mógłby uratować Orthozam od postępującego zniszczenia.

Eagle Vision - Syn prezydenta i dowódca bojowego statku kosmicznego NSX, wysłanego z misją inwazji na Cephiro. Kiedy nie uczestniczy w bitwie, jest bardzo spokojny i pogodny. Gdy jednak pilotuje swojego mecha FTO, staje się nadzwyczaj groźnym przeciwnikiem. Zwykłą reakcją Eagle'a na nudę albo zmęczenie jest natychmiastowe zaśnięcie - niezależnie od tego, czy leży, siedzi czy stoi. Często sen dopada go na zebraniach i wtedy dowódca wywołuje nieco zamieszania zsuwając się z krzesła.

Geo Metro - Drugi dowódca statku NSX, przyjaciel i doradca Eagle'a. Ma skłonność do matkowania swojemu

szefowi - zdaje sobie sprawę z tego, że jego napady snu mogą skończyć się tragicznie, gdyby na przykład zasnął podczas bitwy. Podejrzewa, że Eagle ukrywa swój rzeczywisty stan zdrowia. Geo jest człowiekiem odważnym, prawym i bardzo energicznym. Lubi wygłupiać się razem z Zazou, mechanikiem pokładowym. Nie znosi alkoholu, ma za to słabość do słodyczy (popieram!).

Zazou Torck - Najmłodszy mechanik NSX, wyruszył na wyprawę z Eagle'm, ponieważ uwielbia jego mecha FTO. Kocha maszyny i potrafi zreperować wszystko: począwszy od kuchenki mikrofalowej, skończywszy na statku kosmicznym. Jego pierwsza reakcja na widok robotów Magicznych Rycerzy, to szczery zachwyt. Zazou jest mały, wesoły i wszędzie go pełno. W przeciwieństwie do Geo lubi alkohol i ma dosyć mocną głowę.

FTO - Wielki mecha - wojownik zbudowany specjalnie dla Eagle'a. Został skonstruowany z najlżejszych i zarazem najbardziej wytrzymałych materiałów, jest więc wyjątkowo szybki, nawet w porównaniu do Boskich Maszyn, chociaż dysponuje mniejszą siłą uderzeniową. Wyposażony w laserowy miecz oraz kilka innych broni, stanowi potęgę, z którą trzeba się liczyć. Własnego mecha GTO posiada także Geo.

Mieszkańcy Chizerty

Sztuka tego niedużego i niezbyt bogatego kraju oraz styl ubierania się jego mieszkańców przywodzi na myśl klimaty rodem z Baśni Tysiąca i Jednej Nocy. Dwie córki obecnie panujących władców, księżniczki Tarta i Tatra wyruszyły w swojej kosmicznej fortecy "Bravada" na podbój Cephiro, aby skorzystać z nadarzającej się okazji powiększenia terytorium Chizerty.

Tarta - Młodsza z księżniczek, osóbka energiczna i zadziorna, ale nieco naiwna. Sądzi, że Chizerta jest zbyt małym państwem i aby to zmienić postanowiła zdobyć Cephiro dla swoich rodziców. Nikt inny prócz niej - ani król, ani królowa, ani starsza siostra Tatra nie przejmuje się szczególnie wielkością Chizerty. Impulsywna i trochę postrzelona księżniczka sama wpadła na pomysł inwazji. Tarta zawsze chce być we wszystkim najlepsza; intensywnie ćwiczy sztuki walki i jej wielką bolączką jest fakt; że nie może dorównać w tej kwestii swojej siostrze.

Tatra - Starsza z księżniczek; łagodna, urocza i zawsze uśmiechnięta, z pozoru zupełnie nieszkodliwa. W rzeczywistości Tatra walczy lepiej niż Tarta i jest dużo bardziej bystra. Uwielbia swoją młodszą siostrę i chociaż lubi się z nią drażnić, nigdy nie opuściłaby jej w potrzebie. Zazwyczaj zachowuje się dość nonszalancko i w każdej sytuacji znajduje chwilkę czasu na wypicie filiżanki herbaty.

Racoon i Rasheen - Dwa duchy chroniące odpowiednio księżniczki Tartę i Tatrę. Są strażnikami towarzyszącymi spadkobiercom królewskiej rodziny. Mogą przybrać dowolny kształt, ale najczęściej wyglądają jak dżiny.

Mieszkańcy Farlene

Imperium Farlene - jest obszernym i bogatym krajem, a jego kultura i sztuka przypomina styl dawnego Cesarstwa Chin. Postronny obserwator nie dostrzeże żadnych przyczyn, dla których jego władcy mieliby zdecydować się na zdobycie Cephiro. Mimo to podobna do chińskiego smoka kosmiczna forteca "Dziecięce Marzenie" wyruszyła na podbój.

Asuka - Przyszła imperatorka Farlene jest jeszcze dzieckiem. Włada jednak krajem od czasu śmierci swoich rodziców jako jedyna spadkobierczyni. Trudno się więc dziwić, że wyrosła na niezwykle rozkapryszoną młodą osobę... Dlaczego chce podbić Cephiro? To oczywiste - pragnie zostać śliczną księżniczką i robić to, na co ma ochotę. Kiedy zostanie Filarem, przede wszystkim zamieni Cephiro w Krainę Cukierków. Chce mieć na własność Boskie Maszyny, ponieważ uważa, że są urocze. Jeżeli nie zmieszczą się w jej pokoju, będą świetnie wyglądały w ogrodzie. Asuka nie znosi się uczyć i najczęściej zachowuje się jak nieznośny bachor. W gruncie rzeczy ma dobre serduszko, choć nie nauczyła się jeszcze myśleć o konsekwencjach swoich czynów. Znajomość magii iluzji, dziedzictwa królewskiej rodziny Farlene, czyni z niej przeciwnika godnego Magicznych Rycerzy.

Sanyun - Wierny sługa Asuki, jej rówieśnik i brat mleczny. Jest zakochany w księżniczce, ale nie ośmieli się wyznać swoich uczuć ze względu na różnicę klasową. Ćwiczy sztuki walki i dobrze strzela z łuku jak na swój młody wiek.

Chanan - Członek rządu Farlene. Obecnie pełni też rolę regenta, ponieważ Asuka jest jeszcze zbyt młoda, aby dać sobie radę z rządzeniem krajem. Stara się wychować przyszłą imperatorkę na szlachetną i mądrą władczynię, próbując odwodzić ją od tych najbardziej zwariowanych kaprysów i nakłaniając do nauki. Z tego powodu wyrobił sobie u swej uczennicy opinię starego nudziarza, który zawsze psuje dobrą zabawę.

kontroluje się maszyny (nazwę to psioniką w służbie cybernetyki). W Farlene znaczącą mocą dysponują wyłącznie członkowie rodziny królewskiej. Chizerta jest pod tym względem podobna do typowych krain fantasy, nie może jednak równać się z Cephiro.

Oczywiście zdobywanie mocy równolegle z doskonaleniem własnego charakteru stanowi dość czytelną metaforę odnoszącą się do naszego świata. Wszystkie marzenia mogą się spełnić, trzeba tylko być dostatecznie zdeterminowanym i upartym przy ich realizacji mimo licznych przeszkód - mówi Clamp. Banał? Owszem. Jedna z tych banalnych, prostych prawd, o których łatwo zapomnieć, przekazana nam przez osoby, które zdołały osiągnąć swój życiowy sukces. Pamiętajcie o niej, kiedy skrytykowani przez znajomych lub przygnębieni ostatnią nieudaną klasówką będziecie skłonni porzucić pisanie, rysowanie, muzykę itp. Chwilowe niepowodzenia nie mają znaczenia - liczy się tylko wytrwałość w pracy. Możemy naśladować Japończyków w ich kulcie samodyscypliny (choć nie w tak ekstremalnej formie, jaką prezentują "Piłkarze", rzecz jasna...).

"Muszę stwierdzić, że Cephiro jest naprawdę dziwnym światem."

Fuu Hououji

Podsumowując, Magic Knight Rayearth to świetnie napisana i pięknie narysowana opowieść, która spodoba się większości miłośników fantasy. Należy do gatunku tych lżejszych, ale nie jest intelektualnie pusta. Zalicza się do shojo mangi, lecz wyraźnie wybija się ponad zwykły poziom tych pozycji. Fani grupy Clamp nie będą zawiedzeni. Czytelnicy komiksów "tylko dla dorosłych" swobodnie mogą sobie MKR odpuścić. Moja recenzja opiera się na francuskim wydaniu mangi, wyjątkowo ładnym i względnie tanim dla polskiego fana (porównując ze zwykłymi ofertami firm wysyłkowych). MKR ma dużo łatwiejsze dialogi niż taki Ghost in the Shell, więc nawet osoby słabo znające francuski poradzą sobie ze słownikiem w ręku. Amerykanie publikują serię w odcinkach na łamach czasopisma Mixxzine, ośmielę się jednak stwierdzić, że nie warto psuć sobie krwi na tę edycję. Odcinki krótkie, papier i przekład marne, dodatków od autorek brak... Jeśli kiedyś ujrzymy polskie wydanie, mam nadzieję, że będzie ono naśladowało francuskie wzorce!



Anime MKR jest właściwie nie do zdobycia, chyba, że poszukamy fansubów (a ich jakość, co wiem z własnych doświadczeń, doprowadza do rozpaczy). Nie należy jednak do pozycji obowiązkowych (w przeciwieństwie do mangi, którą polecam). Zrealizowano też OAV (trzy odcinki) oraz film pełnometrażowy (złożony z pociętych OAVek) pod tytułem Rayearth. Jest to jednak zupełnie inna, alternatywna historia z udziałem tych samych bohaterów.

Cóż więcej dodać? Z okazji nowego roku szkolnego życzę wam (i sobie) jak najwięcej wydanych po polsku mang oraz dobrych anime w naszej telewizji. Oby się spełniło.

Fight Otaking!

Ina, Błękitna Czarodziejka

Przypis autorki: Pisownia imion postaci oraz nazw krajów została zaczerpnięta z wersji francuskiej. Wyjątki: Lafarga, Racoon, Rasheen, Chanan (ich francuska pisownia nie dawała pojęcia o wymowie osobom nie znającym tego języka) oraz Inova, Debonair, Nova i Sierra (nie występują w mandze).



Magic Knight Rayearth 1-6
Scenariusz: Nanase Ohkawa
Rysunki: Clamp
Wersja: francuska (lata wydania 1996-1998)
Manga Player Collection
Magic Knight Rayearth, seria tv (odcinki 1-10)

Fandominacji część piąta

Polacy z ołówkiem, czyli fanarty

Anime i manga ma w zwyczaju wywierać na swoich odbiorców różnoraki wpływ. Pisaliśmy już o fanficach, czyli fikcji tworzonej przez maniaków japońskiej kreski w postaci opowiadań i krótkich nowelek. Coś w rodzaju, "co by było gdyby". Co się jednak stanie, kiedy taki niesamowity styl jak manga trafi do rąk rysownika? Czy możliwe jest zostanie polskim manga-ką? W Polsce nie jest trudno natknąć się na miłośnika mangi, który rysuje duże oczy i długie nogi. Czy można to jednak nazwać mangowym rysowaniem? Wypaczony wizerunek mangowej postaci istnieje nie od dziś. Wielu wzoruje się na nim tworzyło niestworzone rzeczy, próbując je potem nazwać mangowym rysunkiem. Może wróćmy jednak do podstawowego pytania. Czemu Polacy to robią? Czemu wzorują się na japońskich rysownikach? Dlaczego rysują duże oczy, dokładne cienie, dynamikę ruchów, zostawiając w tyle statyczne portrety i pejzaże? Przez krótki czas, krążąc między rysownikami fanartów, zadawałem im to pytanie. Oto niektóre z odpowiedzi:

Konrad "Koniu" Piotrowski (Oława): Jak to dlaczego? Lubię to i tyle!

Hanna "Daedelle" Janecka (Wrocław): Bo lubię... To znaczy... (śmieje się), nie wiem jak to inaczej określić. Lubię ten styl i lubię rysować. Tak jakoś sama z siebie...

Właśnie! Wyraźnie widać, jak mocno przebija w tym momencie fascynacja tematem. Przejdźmy może do bliższego przyjrzenia się problemowi. Weźmy takiego średnio zaawansowanego rysownika fanartów w Polsce. Otwórzmy jego kartę i przeprowadźmy przesłuchanie. Zaczynamy!

KARTA PRZESŁUCHAŃ
Imię: Adam
Nazwisko: Chodaczek
Pseudonim: Farmer
Wiek: 18 lat
Miejsce zamieszkania: Wrocław

Redakcja: Zacznijmy może od tego samego pytania. Czemu rysujesz fanarty?
Farmer: Dlaczego? Kiedy to było... (zastanawia się)... Bo mi się podobała (śmieje się). Nie ma bardziej konkretnego powodu. Przyszło samo. Nikt mnie przecież do tego nie zmuszał (znowu śmiech).
Redakcja: A kiedy tak sobie przyszło? Jak to się zaczęło?
Farmer: Cztery... może pięć lat temu... Dorwałem jakiś rysunek w gazetce (to był chyba Secret Service) i skopiowałem go dokładnie, co do kreseczki. Potem był następny i kolejny. Jak już napłodziłem kilka takich kopii i zacząłem czuć klimat takiego rysowania, przyszło mi rysować własne dzieła.
Redakcja: I jak? Uważasz się już za manga-kę?
Farmer: (Patrząc na mnie z ukosa) Jasne, że nie! Nie zajmuję się tym profesjonalnie. Poza tym daleko mi do jakiegokolwiek PRAWDZIWEGO japońskiego manga-ki, nie mówiąc już o moich ideałach.
Redakcja: Jak zatem oceniasz polski fandom rysowniczy?
Farmer: No cóż... (po długim namyśle), jeśli ktoś coś potrafi, to jest zakompleksiony, a reszta ma przerost ambicji i pokazując kicz opowiada o jego cudownych właściwościach. Nie chcę tu nikogo urazić, ale niestety tak jest. Zbyt dużo u nas "Picassów", za mało konstruktywnej krytyki...
Redakcja: I jak się plasujesz między nimi wszystkimi?
Farmer: Brak mi obiektywnej opinii, żeby porównywać swoje rysunki do innych. Poza tym nie porównuję się do polskich rysowników, tylko do TYCH NAJWIĘKSZYCH i to do nich dążę.
Redakcja: I jak idzie to "dążenie"?
Farmer: Hm... może za parę lat... dojdę do jakiegoś konkretnego stylu na tyle dobrego, by coś na świecie znaczył. A wypracować własny styl jest trudno. Tego nie można kupić. To musi wyjść samo, przyjść z czasem... To ból wszystkich rysowników. Nie tylko mangowych. To chyba ta wena i talent w jednym. To o tym pisują poeci... (dodaje rozmarzony)
Redakcja: Dobrze. Może zatem wróćmy na Ziemię. Jakich technik używasz do rysowania?
Farmer: Niestety ograniczam się tylko do ołówka. Ale myślę, że dobrze już go opanowałem. Szastam kreskami, a wieloletnie próby doprowadziły do tego, że w wielu momentach mogę wybierać między technikami szorowania rysikiem. Czasem bawię się jeszcze w obróbkę na komputerze... ale to syzyfowa praca...
Redakcja: Przecież to praktycznie tyle samo ruchów, co ołówkiem. Tak samo nużące i wyczerpujące.
Farmer: Niezupełnie. Mieszanie ołówkiem jest instynktowne. To się czuje. Myszka to jednak troszkę nieporęczne zwierzę. Nieraz ucieka i nie słucha się ręki.
Redakcja: No dobrze. Czy takie rysowanie jest trudniejsze od rysowania konwencjonalnego?
Farmer: O wiele. Rysunek konwencjonalny ma wiele reguł i znający te zasady jest w stanie narysować wszystko przy niewielkim nakładzie od strony swojego własnego talentu, czy bakcyla, czy jakkolwiek to sobie tam nazwiesz. Rysunek mangowy nie posiada takich zasad, a większość rzeczy wykonuje się instynktownie i z poczuciem własnego smaku. Z nikąd przecież się nazwa manga nie wzięła, prawda? Z jakiegoś powodu nadano jej miano niepohamowanych obrazów (śmieje się).
Redakcja: Czyli oprócz tego "klimatu" nie potrzebne rysownikowi już żadne przygotowanie?
Farmer: Oj nie. Ja, na przykład, musiałem się zaopatrzyć w odpowiednią literaturę, którą studiowałem dokładnie, by poznać anatomię człowieka... Mam po prostu na tym punkcie hopla. Poza tym ważna jest wprawa.
Redakcja Raczej dużo czasu trzeba spędzić przed takim jednym rysunkiem, prawda?
Farmer: Oj tak... Trzeba męczyć tak długo, aż będzie efekt. Na tym ten "widz" polega (śmieje się).
Redakcja: Masz jakiś swój ulubiony rysunek?
Farmer: Nie ma takiego. Wszystkie są do kitu.
Redakcja: (nie ukrywając zdziwienia) Jak to? Dlaczego w takim razie w ogóle rysujesz, skoro masz takie fatalistyczne nastawienie?
Farmer: (z uśmiechem) Bo każdy następny jest lepszy od poprzedniego. Może kiedyś jakiś mi się w końcu spodoba.
Redakcja: Rozumiem. Coś w rodzaju konstruktywnej krytyki?
Farmer: Powiedzmy. Raczej zawsze jest tak, że zaraz po narysowaniu stwierdzam, że stworzyłem kicz i że mam błąd na błędzie. Ogólnie stwierdzam, iż całość należałoby narysować jeszcze raz. Mimo to i tak zawsze zostaje tak jak jest. W końcu póki co rysuję do szuflady...
Redakcja: Mimo to, postęp jest.
Farmer: Oj tak... Tony książek i godziny przed kartką robią swoje.
Redakcja: Więc kiedy koniec z rysowaniem do szuflady? Masz jakiś konkretny cel?
Farmer: Oczywiście! Muszę narysować komiks. Nie mogę tak dłużej żyć... Narysować i wydać! To jest to!
Redakcja: Więc? Kiedy pierwsze wydanie?
Farmer: Hmm... dopiero wtedy, gdy nauczę się rysować. Najważniejsze to opanować technikę malowania tuszem...
Redakcja: Nie możesz wykonać całości ołówkiem? Sam twierdzisz, że w nim jesteś najlepszy.
Farmer: Owszem. W Polsce przyjęło się jednak, że komiksy wszelkiej maści są wykonywane tuszem. Małe szanse, by ktokolwiek zainteresował się napaćkanym ołówkiem dziełem... Nawet jeśli faktycznie byłoby to dzieło. Jeśli jednak znajdzie się chętny, żeby potem to obejrzeć, czy kupić, to jestem za... Nawet szybciej by to poszło.
Redakcja: No to jazda! Scenariusz i do roboty!
Farmer: Scenariusz to też bardzo bolesna sprawa. Musi być oryginalny, żeby nikt się nie przyczepił, żeby wszystkich zadowolić i żeby nie jechał amatorką.
Redakcja: To faktycznie ciężkie wyzwanie przed Tobą. Życzymy Ci zatem coraz to lepszych rysunków i rychłego wydania komiksu.
Farmer: Dziękuję.
Redakcja: Dziękuję za rozmowę. Powodzenia!
Farmer: Ja również. Do zobaczenia!

Jak widać zatem rysowanie fanartów to nie jest prosta sprawa. Wiele ćwiczeń i prób. Potrzebny jest talent i mania. Mania, którą wszyscy nazywają (niesłusznie zresztą) otaku. Tutaj mamy jednak na myśli tych konstruktywnych otaku, którzy potrafią się znaleźć w świecie i żyć nie tylko swoją pasją. Wielu jest takich w Polsce i niejednego rysunki widziałem. Widać, że oprócz pasji mają też chęć się uczyć rysować. Może kiedyś któryś z nich faktycznie stanie w szranki z prawdziwym japońskim manga-ką. Może nazwą go polskim manga-ką. Może stanie się sławny. Życzmy tego wszystkim rysującym polskim fanom. Miejmy nadzieję, bo nam jedynie nadzieja pozostaje. Miejmy nadzieję i za nich, gdyż oni muszą skoncentrować się na ćwiczeniach i szkoleniu swojej sztuki zwanej fanartem... pasją rysowania mangi...

TXT: Bazyl

NA PLANIE FILMU "AVALON"

część 1

czyli Mamoru Oshii w Polsce

Informacja o pobycie Mamoru Oshii w Polsce zelektryzowała redakcję. Nikt z nas z początku nie mógł uwierzyć w to, że tak znany i ceniony twórca, dla wielu fanów manga/anime postać wręcz kultowa, jest tutaj, na przysłowiowe wyciągnięcie ręki! Jednak doniesienia w prasie i telewizji nie pozostawiały żadnej wątpliwości. Co prawda NIKT w środkach masowego przekazu nie skojarzył nazwiska Mamoru Oshii z mangą i anime, ale nie było mowy o pomyłce. Oczywiście to, że musimy skontaktować się z wielkim twórcą, było poza wszelką dyskusją. I tak oto 18 sierpnia 1999 roku ekipa Kawaii wyruszyła na plan filmowy... Jak się okazało, najnowsze dzieło Mamoru Oshii nosi tytuł "Avalon", a jego premiera przewidziana jest na rok 2000. To, kogo spotkaliśmy, o czym opowiada najnowsze dzieło "mistrza nastroju" i co zobaczyliśmy na planie filmu, dowiecie się w następnym numerze Kawaii - w bogato okraszonym unikatowymi zdjęciami i wywiadami raporcie z planu. Dzisiaj natomiast to, co najsmaczniejsze, czyli...

Wywiad z Mamoru Oshii

Na planie filmu "Avalon"

Kawaii: Dlaczego wybrał pan właśnie Polskę, na kręcenie swojego najnowszego filmu i dlaczego jest to film live, a nie film animowany, za które tak cenią pana fani?

Mamoru Oshii: Jeśli chodzi o wybór miejsca, to pierwszy powód jest taki, że w Polsce znalazłem odpowiednie scenerie do tego filmu, w Japonii po prostu nie byłbym w stanie nakręcić wielu scen. A to, że robię film fabularny, nie oznacza, że odszedłem od idei animacji. "Avalon" pierwotnie miał być filmem animowano-komputerowym, ale ostatecznie zdecydowano, że zrobimy film fabularno-komputerowy.

Kawaii: Czy ma pan już w planach zrobienie jakiegoś filmu animowanego?

Mamoru Oshii: Oczywiście!

Kawaii: A czy popełnię wielką niedyskrecję, jeśli zapytam, co to za film?

Mamoru Oshii: (śmieje się) Oczywiście jest to tajemnica.

Kawaii: W takim razie zapytamy o przebój anime - "Ghost in the Shell". Pan Masamune Shirow, jak wiadomo, pracuje obecnie nad drugą częścią mangi, czy pan również bierze pod uwagę nakręcenie kontynuacji filmu tego światowego przeboju?

Mamoru Oshii: Och, jeśli w ogóle można mówić o takiej ewentualności, to jest to jeszcze bardzo daleka przyszłość.

Kawaii: Jakich twórców manga/anime ceni pan sobie najbardziej?

Mamoru Oshii: Oj, trudny wybór... (zastanawia się) raczej nie mam ulubionych twórców.

Kawaii: Może oprócz pana Shirow?

Mamoru Oshii: (śmieje się) No, może oprócz pana Shirow.

Kawaii: Czy ma pan w planach zrobienie jeszcze tak przepięknych i nastrojowych filmów jak "Tenshi no Tamago"?

Mamoru Oshii: Oj tak, chciałbym jeszcze zrobić takie filmy.

Kawaii: Jeśli już jesteśmy przy symbolach pana twórczości, mamy jedno pytanie ogólne. - Pojawiają się różne interpretacje pana twórczości, różni ludzie interpretują te same sceny w zupełnie inny sposób. Jaki jest pana stosunek w takich przypadkach? Czy na przykład nie denerwuje pana to, że ludzie odbierają to tak różnie? Niezgodnie z pana wizją?

Mamoru Oshii: W sumie nie zależy mi na tym, aby interpretowano symboliczne sceny w mojej twórczości w taki sam sposób. Szczerze mówiąc, zbytnio się tym nie przejmuję.

Kawaii: Który z pana filmów ceni pan sobie najbardziej? Realizacja którego pana filmu sprawiła panu najwięcej radości, dała najwięcej satysfakcji?



KRONIKA WYDARZEŃ Z ŻYCIA MAMORU OSHII, LATA 1951-1999

1951
Mamoru Oshii rodzi się 8 sierpnia, w Omori, w tokijskiej dzielnicy Ota, jako najmłodszy z trojga rodzeństwa. Ma brata i siostrę.

1954
Na ekrany japońskich kin wchodzi amerykański film fantastyczno-naukowy "Wojna światów", który mocno zapada w pamięć młodego Mamoru.

1956
Kwiecień - Oshii po raz pierwszy idzie do przedszkola Niko-niko.

1958
Marzec - koniec nauki początkowej w przedszkolu Niko-niko.
Kwiecień - pierwszy rok nauki w szkole podstawowej.

1964
Marzec - koniec zajęć w szkole podstawowej.
Kwiecień - początek zajęć w gimnazjum numer 3 w Omori. Pierwsze treningi judo.

1965
Pani Oshii (matka Mamoru) otwiera gabinet kosmetyczny "Midori".

1966
Mamoru zaczyna czytać i kolekcjonować powieści science fiction.

1967
Marzec - koniec nauki w gimnazjum.
Kwiecień - początek zajęć w liceum Koyamadai. Mamoru zapisuje się do biblioteki.

1968
Siedemnastoletni Mamoru uczestniczy w tzw. "wojnie o Haneda"; wraz z grupą uczniów przyłącza się do protestu przeciwko budowie lotniska w pobliżu Tokio.
Po przewlekłej chorobie przestaje ćwiczyć judo.

1969
Sierpień - zamknięty niemal w areszcie domowym na przełęczy Daibosatsu, mimo wszystko odwiedza znanego pisarza, Mitsuse Ryu.

1970
Marzec - koniec zajęć w liceum.
Kwiecień - Mamoru zdaje egzaminy na uniwersytet Tokyo Gakugei. Wstępuje do kółka filmowego, ale po kłótni z kolegami zakłada własny klub, pod nazwą "Stowarzyszenie Badań nad Sztuką Filmową". Na taśmie 8 mm kręci film "o dziewczęcych oczach" (dokładny tytuł nieznany) oraz "Nad dachem" (we współpracy z Arakawą). Przy drugim filmie pełni także rolę operatora.

1971
Dostaje kamerę 16 mm i w ciągu roku realizuje około tysiąca krótkich filmów.

1972
Razem z kolegą, Kawamurą, realizuje film "o studentkach" (dokładny tytuł nieznany).

1973
Do "Stowarzyszenia Badań nad Sztuką Filmową" wstępuje późniejszy reżyser Shushuke Kaneko. Oshii i Kaneko wspólnie realizują kilka filmów pełnometrażowych.

1974
Mamoru kręci film dyplomowy na tasmie 16 mm (tytuł nieznany). W tym celu na dachu własnego domu zakłada gołębnik.

1975
Koniec sześcioletnich studiów. Oshii otrzymuje dyplom Tokyo Gakugei-daigaku.

1976
Podejmuje pracę w studio reklamowym. Duże wrażenie sprawia na nim powtórnie obejrzany serial anime "Załoga G" ("Gatchaman").

1977
Podejmuje pracę w wytwórni filmów rysunkowych Tatsunoko.
Wrzesień - pełni funkcję asystenta przy serialu "Baseballista" ("Ippatsu Kanta-kun").

1978
Październik - asystuje przy realizacji serialu "Kagaku ninja-tai Gatchaman II".

1979
Luty - asystuje przy serialu "Zenda-man".

1980
Przenosi się z Tatsunoko do Studio Pierrot.
Styczeń - asystuje przy serialu "Cudowna podróż" ("Nils-no fushigina tabi")

1981
Marzec - zakończenie emisji "Cudownej podróży". Oshii samodzielnie reżyseruje pełnometrażową wersję serialu.
Październik - początek emisji telewizyjnego serialu rysunkowego "Urusei yatsura".

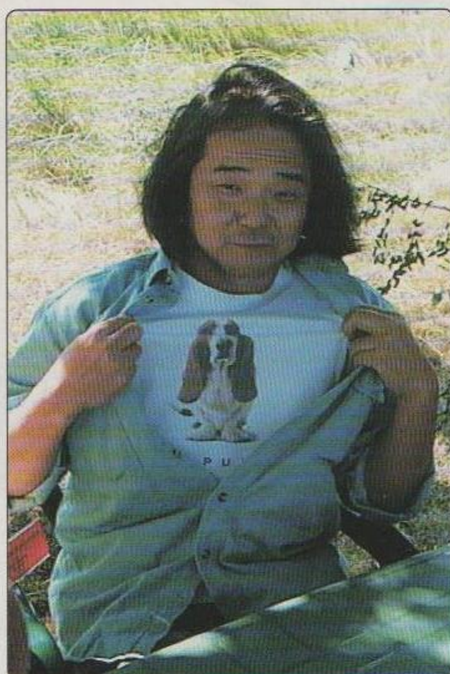
1983
Luty - premiera pełnometrażowego filmu rysunkowego "Urusei yatsura: Only You", w reżyserii Mamoru Oshii.
Grudzień - premiera OVA "Dallos".

1984
Luty - premiera filmu "Urusei yatsura 2: Beautiful Dreamer" (scenariusz i reżyseria).
Sierpień - w miesięczniku "Animage" ukazuje się pierwszy odci-

Mamoru Oshii: (znowu się zastanawia, ale już o wiele krócej niż poprzednio, po czym zdecydowanie mówi...) "Tenchi no Tamago".

Kawaii: Na planie "Avalonu" pojawił się pies rasy basset (Mamoru Oshii w tym momencie zaczyna się śmiać), co jak wiadomo, jest jednym z charakterystycznych elementów występujących w pana twórczości. Czy to oznacza, że nadal tak bardzo pan kocha psy?

Mamoru Oshii: Oczywiście! Ta miłość się nigdy nie skończy! (Tutaj pan Mamoru Oshii odsłania koszulę i pokazuje koszulkę z nadrukiem psa rasy basset! - Trwa "sesja zdjęciowa" z bassetem na koszulce pana Oshii w roli głównej:).



W taki oto sposób pan Mamoru Oshii odpowiedział na nasze powyższe pytanie!

Kawaii: Na zakończenie chcielibyśmy wręczyć panu mały prezent - egzemplarze magazynu "Kawaii", na dowód, że w Polsce również są fani pana twórczości, którzy bardzo cenią sobie pana pracę i czekają na kolejne pana dzieła. (Tutaj następuje przekazanie egzemplarzy magazynu "Kawaii").

Mamoru Oshii: Dziękuję bardzo!

Kawaii: Na koniec chcielibyśmy poprosić pana o autograf dla naszych czytelników.

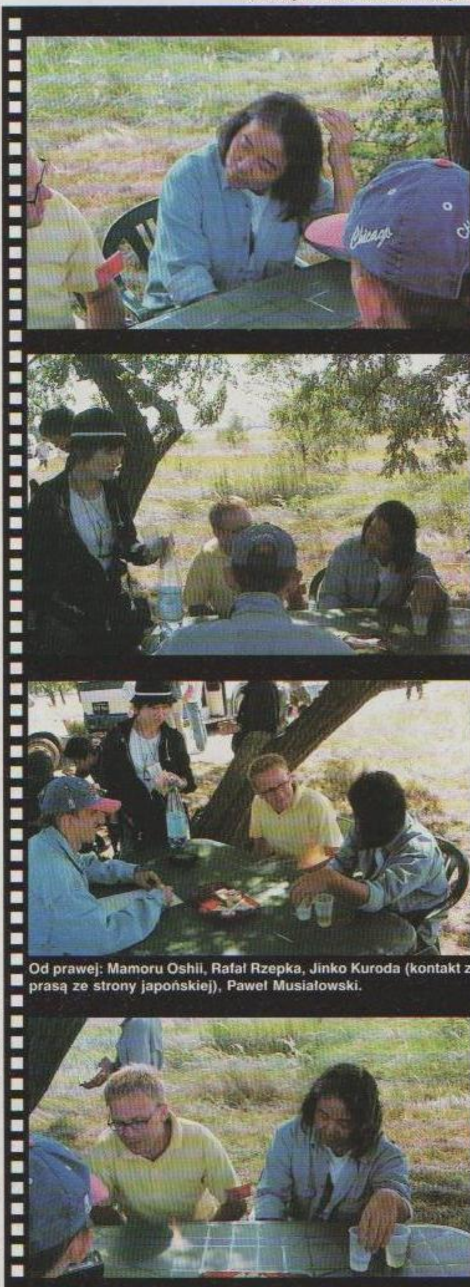
Mamoru Oshii: Oczywiście, z przyjemnością.

(Efekt tych zabiegów możecie ujrzeć na następnej stronie).

Z Mamoru Oshii rozmawiał

Paweł "Mr Jedi" Musiałowski

Zdjęcia: Małgorzata "Mangosia" Musiałowska
Tłumaczył: Rafał "Kabura" Rzepka



Od prawej: Mamoru Oshii, Rafał Rzepka, Jinko Kuroda (kontakt z prasą ze strony japońskiej), Paweł Musiałowski.

nek mangi "Todo-no tsumari" z rysunkami Mamoru.
1985
Grudzień - wideopremiera filmu "Tenshi-no tamago" (scenariusz, reżyseria, koncepcja postaci)
1986
Marzec - zakończenie emisji serialu telewizyjnego "Urusei yatsura".
1987
Sierpień - wideopremiera filmu "Towaraito Q2 meieibutsu-jo FILE 538" (pomysł, scenariusz, reżyseria).
Premiera filmu fabularnego "Kurenai megane" (scenariusz, reżyseria).
1988
Kwiecień - wideopremiera serialu OVA "Kido-keisatsu Patlabor" (reżyseria).
Oshii publikuje pierwszy tom mangi pt. "Inu-okami densetsu".
1989
Lipiec - premiera kinowej wersji "Kido-keisatsu Patlabor" (reżyseria).
Wideopremiera serialu "Go-senzo-sama ban-ban-zai!!".
19s90
Marzec - premierowa sprzedaż gry RPG zatytułowanej "Sansara naga".
Latem Mamoru Oshii wyjeżdża do Hongkongu i na Tajwan, aby tam nakręcić część zdjęć do filmu fabularnego "Kerberos, jigoku-no banken".
1991
Marzec - premiera filmu "Kerberos, jigoku-no banken" (scenariusz, reżyseria).
1992
Październik - premiera filmu fabularnego "Talking Heads" (scenariusz, reżyseria).
1993
Wiosna - Oshii przygarnia kotkę o imieniu Nene.
Sierpień - kinowa premiera filmu "Kido-keisatsu Patlabor 2".
Grudzień - Oshii przeprowadza się z mieszkania z tokijskiej dzielnicy Suginamiki do znanego kurortu Atami w prefekturze Shizuoka. Zaczyna hodować suczkę rasy basset o imieniu Gabriel.
1994
Marzec - wydaje powieść "Tokyo War", w wydawnictwie Fujiken-shoten.
Kwiecień - w miesięczniku "Animage" ukazuje się pierwszy odcinek mangi "Serafim".
Lipiec - premiera gry RPG "Sansara naga 2".
1995
Listopad - premiera pełnometrażowego filmu rysunkowego "Duch w pancerzu" ("Ghost in the Shell/Kokaku kido-tai").
1996
Mamoru Oshii rozpoczyna przygotowania do nowego dzieła...
1997
...i twórczo milczy.
1998
Zapowiada premierę trzech (!) filmów: "G.R.M." (digital), "Jinro" (live) oraz kolejnej części "Patlabor" (anime).
1999
Mamoru Oshii w Polsce! Trwają zdjęcia do nowego filmu live - "Avalon". Premiera zapowiadana jest na rok 2000. W planach kolejne anime.

tłumaczenie: Agnieszka Plaur
konsultacja filmograficzna: Witold Nowakowski

Wywiad z Małgorzatą Foremniak

Na planie filmu "Avalon"

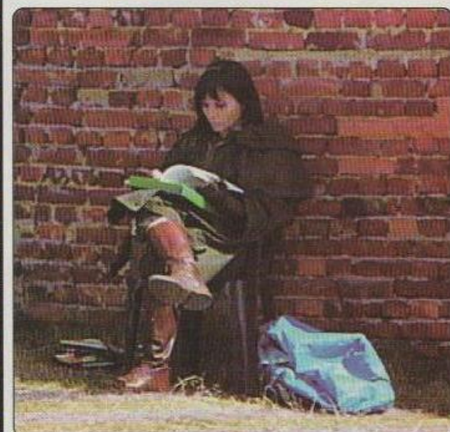
Kawaii: Jak to się w ogóle stało, że pani trafiła na plan tego filmu?

Małgorzata Foremniak: W sumie bardzo prosto - poszłam na casting i zostałam wybrana!

Kawaii: Czy zna pani twórczość pana Mamoru Oshii?

Małgorzata Foremniak: Nie. To znaczy, wcześniej nie miałam o tym pojęcia. Nieco więcej dowiedziałam się dopiero na planie, gdy ruszyły prace nad filmem. Wiele się też dowiedziałam od dziennikarzy z gazet komputerowych, którzy powiedzieli mi, że jest to bardzo zdolny japoński reżyser.

Kawaii: A czy wie pani, że pan Oshii jest reżyserem, który kręci przede wszystkim filmy animowane?



Małgorzata Foremniak - "Ash" - główna bohaterka filmu "Avalon", najnowszego dzieła Mamoru Oshii.

Małgorzata Foremniak: Tak, teraz już zdaję sobie z tego sprawę.

Kawaii: Co pani w ogóle sądzi o tym filmie, bo przecież jest to coś zupełnie nowego w pani karierze?

Małgorzata Foremniak: Hmm, ja tak naprawdę nie wiem, co o tym sądzić, dlatego, że ja nie mam wyobrażenia o całości. Wszyscy co prawda wiemy, że w tej produkcji będzie dominowała animacja komputerowa, mieliśmy już nawet takie namiastki, okazję zobaczenia przybliżonego efektu końcowego, to znaczy dostaliśmy przerobione komputerowo zdjęcia i widzieliśmy mniej więcej ten świat, który będzie widać w filmie, ale nadal jest to blade pojęcie o całości. Ja uważam, że to będzie bardzo ciekawy film, bardzo plastyczny.

Kawaii: w takim razie pozostaje nam czekać, aż to dzieło pokaże się w polskich kinach!

Małgorzata Foremniak: No ja mam nadzieję! (śmieje się) Myślę, że to byłoby bardzo przyjemne doświadczenie. Byłoby fajnie, gdyby polscy widzowie mieli okazję obejrzeć ten film, bo rzeczywiście widzę, że jest to coś zupełnie nowego, pierwszy raz spotykam się z czymś takim. Ja wyczuwam, że teraz jest taka moda fabularyzowania filmów animowanych i myślę, że film ten będzie nie mniej interesujący niż animacja.

Kawaii: A czy pani interesuje się komputerami?

Małgorzata Foremniak: Nie, nie mam z tym żadnego do czynienia. Dla mnie gry komputerowe to jest zupełna abstrakcja. (śmieje się)

Kawaii: Może dzięki temu wniesie pani coś nowego do tego filmu?

Małgorzata Foremniak: No mam nadzieję! (śmieje się)

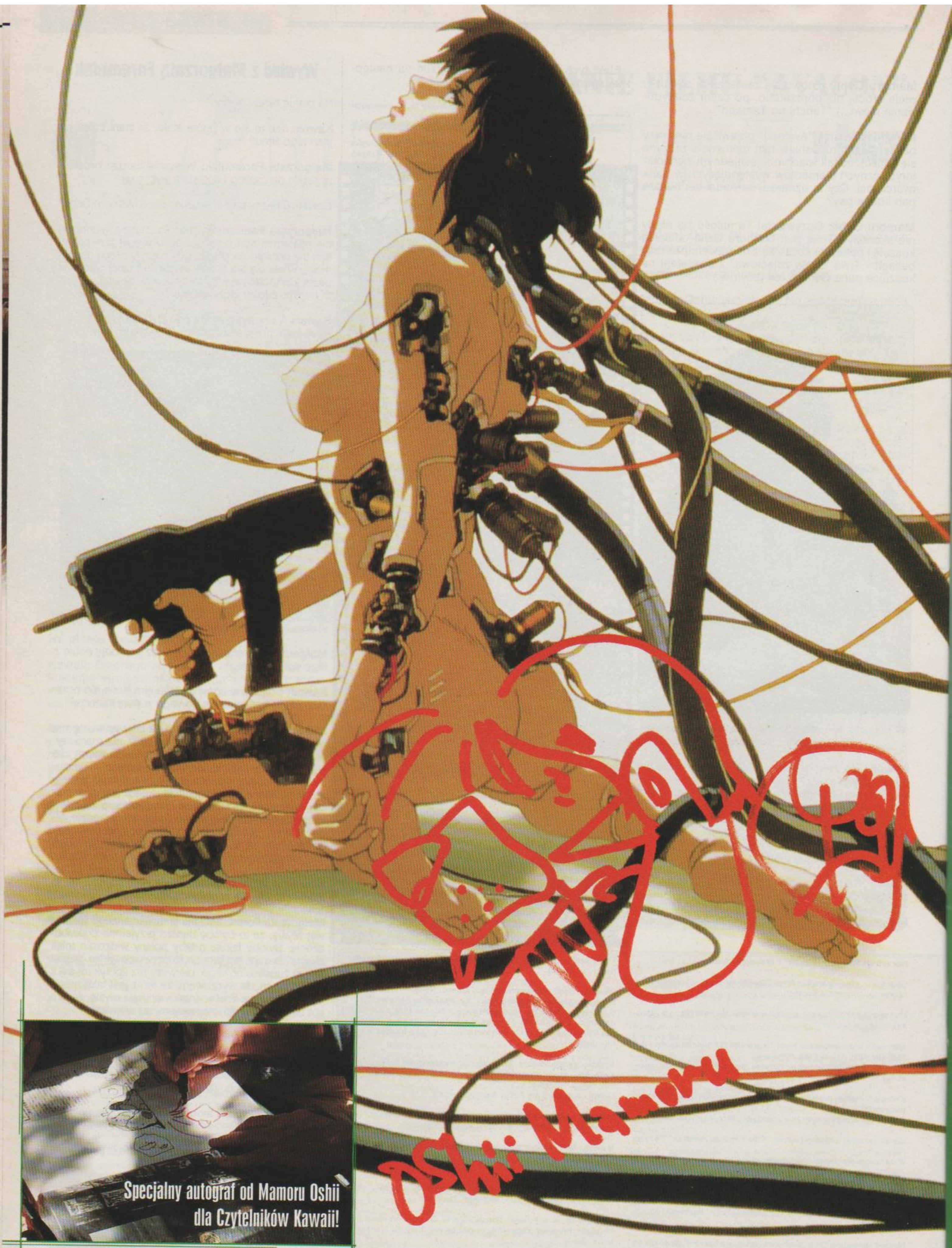
Kawaii: W takim razie życzymy pani powodzenia!

Małgorzata Foremniak: Dziękuję!

Z Małgorzatą Foremniak rozmawiał:

Paweł "Mr Jedi" Musiałowski

Zdjęcia: Małgorzata "Mangosia" Musiałowska



Specjalny autograf od Mamoru Oshii dla Czytelników Kawaii!

Wywiad z Rafałem "Kabura" Rzepką

Na planie filmu "Avalon"

Kawaii: Spotykamy się na planie filmu, który reżyseruje jeden z największych obecnie żyjących japońskich twórców filmowych - Mamoru Oshii. Co trzeba zrobić, aby znaleźć się w tak doborowym towarzystwie?

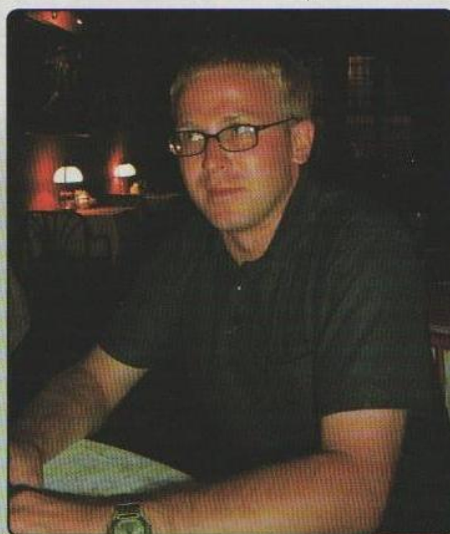
Rafał Rzepka: (śmieje się) Trzeba się nauczyć japońskiego!

Kawaii: I to wystarczy?

Rafał Rzepka: No, trzeba też mieć trochę szczęścia... choć nie ukrywam, że tłumaczenie mang chyba trochę pomogło.

Kawaii: Co zadecydowało o tym, że wybrałeś na kierunek swoich studiów właśnie japonistykę? Czy miało to związek z wcześniejszymi zainteresowaniami Japonią, czy też była to decyzja jednej chwili?

Rafał Rzepka: Nie, nie, interesuję się Japonią od podstawówki. Różnie to bywało, interesowałem się haiku, później przyszedł Bruce Lee i zapisałem się na szczęście nie na kung fu, ale na karate i zacząłem poznawać zen. Kontynuuję zresztą wątek sztuk walki do dzisiaj, były po drodze aikidō, judō i w końcu zostałem przy kendō. Niestety teraz, kiedy pracuję, trudno jest mi jednocześnie uczęszczać na treningi. Na przykład plan filmowy - tutaj muszę być do dyspozycji dwadzieścia cztery godziny na dobę, więc nie ma mowy o żadnych treningach.



Kawaii: A jak się miała sprawa z mangą i anime? Czy zainteresowałeś się nią wcześniej, czy też dopiero w momencie, gdy na powrót, za sprawą Sailor Moon, manga zaczęła być popularna w Polsce? A może wcale nie interesujesz się mangą?

Rafał Rzepka: (śmieje się) Wielu mi to zarzuca, bo wszyscy myślą, że tłumacz mangi musi być otaku i musi wszystko wiedzieć. Mangą zainteresowałem się dopiero w Japonii, kiedy chodziłem na przykład na obiad do pewnej restauracji i nagle zauważyłem, że wszyscy wokół czytają mangi, a półki są ich pełne, więc odruchowo zacząłem po nie sięgać i jedna po drugiej nagle zaczęły mnie wciągać. Zaczynałem od "Banana Fish" i w momencie, kiedy przeczytałem pierwszy tom byłem tak tym zaintrygowany, że aż chciało mi się wracać za każdym razem do tej samej restauracji. To mnie tak wciągnęło, że postanowiłem poznać inne tytuły, choć po powrocie do kraju okazało się, że to nie były w większości te rzeczy, którymi fascynują się fani w Polsce.

Kawaii: I to było pierwsze zetknięcie z mangą?

Rafał Rzepka: Oczywiście wcześniej, gdy studiowałem japonistykę, przewijały mi się przez ręce "Shōnen Jumpy" i inne "grubasy", ale wtedy mnie to jeszcze nie wciągnęło. To było raczej dla nauki. Ale tak naprawdę dopiero w Japonii zacząłem czytać, oglądać trochę mniej - gdyż w tym czasie, gdy lecą w tv kreskówki, nie ma za wiele czasu na oglądanie; ale też miałem swoje ulubione tytuły, których starałem się nie przegapić, a jeśli miałem przegapić, to nagrywałem. I tak to się zaczęło.

Kawaii: Czyli mimo wszystko jesteś fanem!?

Rafał Rzepka: Oczywiście - stałem się fanem! Nie mogę powiedzieć, że nie jestem. (śmieje się) Bardzo mi się to podoba i wróciwszy do Polski stwierdziłem, że mandze dzieje się krzywda. Zawsze porównuję to do sytuacji, gdy w Polsce nie były obecne tak licznie magnetowidy, nie było oryginalnych kaset, a wszyscy wokół "piracili" pozycje przepełnione krwią i seksem. I u nas teraz jest ta sama sytuacja - nie ma dobrego zdania o mandze, bo fani sprowadzają pozycje, które najbardziej podpadają ludziom, którzy fanami nie są.

Kawaii: A w rozpowszechnianiu tej opinii ma duży udział prasa codzienna.

Rafał Rzepka: Oczywiście, bo ci ludzie nie mają dostępu do pozycji ambitniejszych, takich jak np. "Banana Fish", pozycji, które w Japonii są bardzo znane i lubiane i to nie dlatego, że są przepełnione seksem i przemocą.

Kawaii: Jak na dzień dzisiejszy przedstawia się twój dorobek jako tłumacza mang i jakich pozycji możemy się spodziewać w najbliższej przyszłości?

Rafał Rzepka: (śmieje się) Tłumacz mang, to za mocno powiedziane. Ja to traktuję bardziej jako hobby, aniżeli pracę. Ja na tym majątku nie zbiję, chociaż może kiedyś, kto wie! Robię to po pracy, wieczorami, robię to, bo lubię i myślę, że jest to duże wyzwanie, gdyż inni tłumacze nie chcą tłumaczyć mangi - po pierwsze dlatego, że się wstydzą i powtarzają mi, że podając swoje nazwisko, zamiast samego pseudonimu, mogę zepsuć sobie karierę naukową. Często nawet w Japonii, gdy przyznaję się jakiemuś profesorowi, że wieczorami tłumaczę mangę, to patrzą na mnie dziwnie. Ale ja lubię to robić i myślę, że będę to robił nadal. I nawet będąc w Japonii będę nadal pracował dla pana Yasudy. A drugi powód, dlaczego tłumacze nie chcą tłumaczyć mang jest taki, że manga jest przepełniona młodzieżowym slangiem, przeróżnymi wygłupami językowymi i mówi się, że poważny tłumacz nie ma czasu na sprawdzanie najnowszych trendów i to jest rzeczywiście trudne, bo język japoński ma to do siebie, że te wszystkie słowne nowinki nie zmieniają się co rok, ale co miesiąc! A zatem trzeba być cały czas na bieżąco. Pomocny tutaj jest bardzo IRC, no ale nie wszyscy o tym wiedzą i nie wszyscy mają taką możliwość. Co się natomiast tyczy dorobku jako tłumacza mang...

Kawaii: No właśnie, zaczęło się chyba od "Crayon Shin-chan", czyli "Shinka", którego przetłumaczone przez ciebie strony można znaleźć w internecie...?

Rafał Rzepka: (śmieje się) Nieee no, to jest żaden dorobek, bo "Shin-chan" jest jedną z niewielu pozycji, które uznałem, że Polakowi przypadną do gustu i to był powód, że go przetłumaczyłem. A ponieważ nie miałem szans zrobić jakiejś reklamy temu tytułowi, mogłem tylko zeskanować kawałki mangi, własnoręcznie podstawić - trochę nieudolnie (śmieje się), teksty i "wrzucić to na sieć". Zanim to zrobiłem zdałem dzięki "Shinkowi" jeden egzamin z translatoryki... Później zostawiłem to w spokoju, bo chciałem zobaczyć jaka będzie reakcja. I to trafiło do pana Yasudy, który następnie do mnie zadzwonił i zapytał, czy bym nie chciał dla niego pracować. Oczywiście odpowiedziałem, że z dziką rozkoszą! A zatem zacząłem tłumaczenie "Sailormoon" od tomu dziewiątego, następnie przyszły "Neon Genesis Evangelion" oraz "Akira".

Kawaii: Czyli sporo, bo praktycznie zgarniasz prawie wszystko, co się ukazuje na polskim rynku mangowym.

Rafał Rzepka: (śmieje się) Tak się złożyło, ale wydaje mi się, że to jeszcze niewiele. Manga nie trafia jeszcze do dużej grupy ludzi, oczywiście decydują o tym również względy finansowe. Nawet jeśli wydawca ma prawa do wielu tytułów mang, to jednak ryzyko jest duże. Oczywiście chciałbym tłumaczyć tytuły, które mi bardziej odpowiadają, no ale najpierw trzeba rozkręcić rynek tymi bardziej popularnymi seriami. Być może kiedyś, gdy firma stanie na nogach, będę mógł sam wybrać tytuł do tłumaczenia, zaproponować do wydania w Polsce. O, na przykład moja ulubiona manga, którą zawsze noszę przy sobie (tutaj Rafał sięga do torby), ostatnio w internecie zamieściłem przetłumaczone cztery jej kawałki, jest to "Utsurun desu" autorstwa Sensha Yoshidy. Panowie pracujący na planie wiedzieli, że jestem fanem tej serii i przywieźli mi z Japonii ten właśnie tomik - Greatest hits. (Tutaj przeglądamy wspomnianą mangę) Jest to zupełnie coś innego, od tego, co się u nas czyta. Są to gagi skoncentrowane na dowcipie sytuacyjnym, narysowane w dość abstrakcyjnym stylu. Myślę, że jak u nas się już przejedzą te bardziej popularne tytuły, może w końcu trafią do nas klasyczne "Doraemon", "Tetsuwan Atom", a potem przyjdzie czas na takie "dziwne" rzeczy, które są bardzo ciekawe. No ale to daleka przyszłość... Z "normalniejszych" mang chciałbym kiedyś przetłumaczyć "Kujaku-ō". Jest to taki tytuł, który, jeśli umiejętnie przetłumaczony i uzupełniony przypisami, mógłby spowodować niemały boom komiksu japońskiego w Polsce.

Kawaii: No właśnie, przecież manga to istna kopalnia stylów i gatunków, a więc wszystko przed nami! No dobrze, ale czy tłumaczysz coś oprócz mang? Może jakieś książki?

Rafał Rzepka: Książek z japońskiego nie tłumaczę, choć już jedną po japońsku napisałem: "Strategie komunikacyjne dialogów internetowych w języku japońskim - struktura języka naturalnego wobec nowych funkcji semiotycznych" (śmieje się) - to była moja praca magisterska. Jeśli chodzi o tłumaczenia, to przede wszystkim zajmuję się tłumaczeniem ustnym, a przy okazji tłumaczę dokumenty czy listy potrzebne np. przy inwestycjach polsko-japońskich. Jestem normalnym tłumaczem do wynajęcia. A zatem najwięcej wykonuję tłumaczeń technicznych - przeróżne instrukcje, specyfikacje itp, czyli rzeczy mniej literackie. To, oprócz kariery naukowej, jest moim głównym zajęciem.

Kawaii: Co jest najtrudniejsze w tłumaczeniu mang?

Rafał Rzepka: Najgorsze są onomatopeje, które są nienaturalne dla polskiego czytelnika. Z tym jest bardzo duży problem. Na początku chciałem, aby zlikwidować onomatopeje, które w polskim języku nie występują, na przykład onomatopeja ciszy, czy też inne, które są dla polskiego czytelnika b a r d z o abstrakcyjne. Niestety wydawca się nie zgodził. Moja małżonka ma ze mnie ubaw, bo gdy wieczorami tłumaczę mangi, rzucam rzeczami o ścianę, klaszczę, robię przeróżne rzeczy, żeby tylko wyłapać odpowiedni dźwięk do danej sytuacji. A później trzeba to jeszcze zapisać i pokazać rodzinie, aby się przekonać, jak oni to odbierają. No, ale niestety, jest wiele takich wyrazów dźwiękonaśladowczych, że chociaż nie wiem, jak by się starać, to i tak się znajdzie ktoś, komu się one nie spodobają. Drugim problemem są sami fani, którzy ślepo wierzą w tłumaczenia angielskie i mieszają mnie z błotem najczęściej zupełnie bezpodstawnie. Są też bardzo odporni na wszelakie innowacje jak nietypowe tłumaczenie tytułów (np. "Rany boskie!" zamiast "O, megami-sama"), albo zdecydowane poprawki typu Anioł na Apostoła w "Evangelionie". Najpierw sami wiążą mi ręce, a potem zarzucają niską jakość tłumaczenia.

Kawaii: Co najbardziej fascynuje cię w Japonii? Czego, twoim zdaniem, moglibyśmy nauczyć się od Japończyków?

Rafał Rzepka: Fascynuje mnie zupełna odmienność. Są to tak skrajne kultury, że jest dużo elementów, z których możemy się uczyć. Polacy mogą uczyć się od Japończyków, a Japończycy od Polaków. Porównując tylko te dwie kultury - żeby nie powiedzieć za dużo - można stać się lepszym człowiekiem. To mnie bardzo fascynuje.

Kawaii: Pracując na planie u boku pana Oshii zapewne zdążyłeś trochę mu się przyjrzeć, jakim człowiekiem, twoim zdaniem, jest pan Oshii?

Rafał Rzepka: Jest bardzo japoński. Bardzo spokojny. Wszyscy polscy filmowcy, cała ekipa polska nie może uwierzyć, że jest to reżyser, bo on ani na nikogo nie krzyczy, ani nie robi ujęć po kilkadziesiąt razy, jest opanowany. Mimo, że ma twardą rękę i wie czego chce, to egzekwuje to w tak miły sposób, że współpraca naprawdę układa się idealnie.

Kawaii: Na koniec standardowe pytanie - jakie są twoje ulubione tytuły manga/anime, twoi ulubieni twórcy?

Rafał Rzepka: Nie ma tego wiele i w większości są to pozycje, które nikomu w Polsce nic nie powiedzą. Hmm... Wspomniane wyżej mangi "Banana Fish" i "Kujaku-ō", "Kuma-no Putarō", "Kōji-en", "Crayon Shin-chan" - w tym przypadku to raczej anime niż manga... natomiast ulubionego twórcy nie mam, bo jeszcze mi się nie zdarzyło, żeby wszystkie pozycje danego twórcy mi się spodobały. W sumie wybieram na oślep, bo jest tego tak dużo, że trudno to ogarnąć. Chociaż może moim ulubieńcem staje się powoli Sensha Yoshida - czytam już trzecią serię tego autora i bardzo mi się to podoba. Oczywiście dzisiaj, bo zapewne pojutrze idol się zmieni (śmieje się). Wciąż poszukuję i przyrzekam, że będę się starał sięgać po bardziej "otakowskie" pozycje.

Kawaii: Dziękujemy za rozmowę.

Rafał Rzepka: Dziękuję.

Z Rafałem Rzepką rozmawiał:

Paweł "Mr Jedi" Musiałowski



RURONI KENSHIN

Przed stu czterdziestu laty Kioto przeżywało burzliwe chwile związane z końcem epoki Edo. Nadchodził okres otwarcia Japonii na świat. Przełomem było przybycie do portów "Czarnych Statków" pod banderą komendanta Perry'ego. Mężczyzna zwany Himurą Battosai żył w Kioto. Człowiek ten, będący jednym z głównych sprawców nastania nowej Ery Meiji, jak również jednym z niesławnych zabójców tamtej epoki, przepadł jednak bez śladu z końcem wojny domowej. Z czasem stał się prawdziwą legendą, a zwano go "Hitokiri Battosai". Historia rozpoczyna się w 1878 roku w Tokio.

Tak oto w 1994 roku na łamach tygodnika "Shonen Jump" rozpoczęła się niepozorna, w pierwszych odcinkach można by rzec - sztampowa, historia pt. "Ruroni Kenshin", której autorem był znany jedynie niewielkiej grupce osób Nobuhiro Watsuki. Nikt nie spodziewał się, że w zasadzie debiutancka seria młodego rysownika może wywołać takie poruszenie, gdyż pierwotnie scenariusz zakładał (zgodnie z sugestią redaktora prowadzącego) powstanie tylko trzydziestu odcinków. Jednak rezonans, jaki komiks wywołał wśród czytelników mangi, można porównać jedynie z takim hitem ze stajni Shueishy, jak nieśmiertelny już "Dragon Ball". Do sierpnia 1999 roku, czyli z górą po pięciu latach nieustannej obecności tytułu w magazynie "Shonen Jump", ukazało się dwadzieścia sześć tomów "Ruroni Kenshin", a każdy z nich znajdował się w czołówce najlepiej sprzedających się komiksów w Japonii.

Nobuhiro Watsuki projektując komiks postanowił sięgnąć do sprawdzonych wzorców i wykorzystał temat tułaczki nieszczęsnych dusz, osób szukających odkupienia za własne winy. W rezultacie główny bohater, Kenshin Himura, stanowi japoński odpowiednik byronowskich postaci dramatycznych. Jest człowiekiem, którego nieustannie nawiedzają upiory przeszłości, który nigdy nie zazna spokoju.

WITAMY W ERZE MEIJI

U schyłku XIX wieku w Japonii zaszły rewolucyjne zmiany. W 1868, w wyniku działań reformatorów dążących do upadku władzy szogunów, następuje koniec Bakufu i restauracja Meiji. Trwająca z górą dziesięć lat wojna domowa (Sei Nen Sen So) pociągnęła za sobą masę ofiar. Szogunowie z rodu Tokugawa oddali władzę, a sama Japonia została zmuszona do otwarcia się na Zachód. W tym okresie nastąpił też początek industrializacji Kraju Kwitnącej Wiśni. Samuraj, symbol tego kraju, stracił niemal wszystkie przywileje, przynależne mu za czasów Tokugawów.

Akcja "Ruroni Kenshin" rozpoczyna się w jedenastym roku Meiji, kiedy do Tokio przybywa ronin (wojownik bez pana). Jest nim dwudziestodziewięcioletni Kenshin Himura, z wyglądu przypominający raczej zniewieściałego nastolatka. O jego przeszłości mogą tylko świadczyć dwie głębokie blizny w kształcie krzyża na lewym policzku. Raczej trudno uwierzyć, że to właśnie on dziesięć lat wcześniej był bezwzględnym mordercą, którego pseudonim - Hitokiri Battosai (co można przetłumaczyć jako "Battosai Siepacz") - wywoływał przerażenie we wszystkich zakątkach kraju. Szukając odkupienia włóczy się po całej Japonii z odwróconym ostrzem swojego katany w pochwie. W ten sposób chce okazać, że nie zamierza już więcej zabijać.

KENSHIN HIMURA - ILE PRAWDY W FIKCJI?

Autor komiksu, Nobuhiro Watsuki, projektując postać Kenshina Himury częściowo oparł się na



postaci autentycznej, Genzai Kawakami. Był on jednym z czterech największych morderców końca epoki Edo. Był mały, szczupły i do tego stopnia sprawiał wrażenie słabego, że przeważnie brano go za kobietę. Jednak jego ogólna postawa w konfrontacji z przeciwnikiem, zimna krew i wyrachowanie powodowały, że przylgła do niego opinia najgorszego siepacza tamtego okresu. Do historii przeszła jego mordercza technika walki, zwana Schiranui. Szczególny rozgłos przyniósł mu mord na Schozanie Sakumie, wielkim myślicielu i filozofie. Razem z grupą podobnych mu osób pomógł obalić rządy szogunów z rodu Tokugawa, jednak szybko nastąpiło jego rozczarowanie nowym reżimem politycznym. Zaczął występować przeciw wszelkim reformom, a jego wysiłki dążyły szczególnie do pomszczenia śmierci przyjaciół, którzy zginęli dla chwały nowego rządu - rządu, który ich oszukał. Kilka lat później Kawakami został oskarżony o morderstwo, którego w rzeczywistości nie popełnił, a jego egzekucja miała miejsce w czwartym roku ery Meiji (w 1871 roku wg kalendarza gregoriańskiego).

Oczywiście Kenshin Himura nie jest wiernym odbiciem Kawakamiego. Główny bohater komiksu jest w gruncie rzeczy otwarty i pozytywnie nastawiony do otaczającego go świata. Celem autora nie było przecież dokładne odwzorowanie historycznych faktów, co wcale nie oznacza, że ich tam nie ma. "Ruroni Kenshin" z założenia miał być komiksem przygodowym, rozgrywającym się na tle burzliwego okresu restauracji Meiji.

Oto co powiedział sam Watsuki na temat Kenshina: "Bohater przeze mnie stworzony, przyznam się bez bicia, nie jest modelem z estetyczno-graficznego punktu widzenia. Tak jak moi poprzedni bohaterowie byli przystojnymi brunetami wyposażonymi w imponujące uzbrojenie, tak ten wydaje się być ich zupełnym przeciwieństwem. W rezultacie dało to następujący efekt: bohater delikatny, wręcz bezsilny, kobiecy i nierzadko beznadziejny. Widząc co się kroi i że wyszła mi postać zbyt kontrastowa, dorysowałem mu krzyż na lewym policzku. I właśnie ten krzyż stał się symbolem Himury Battosai."

MROCZNE WIDMO (part II)

Podczas swojej wędrówki Kenshin zaprzyjaźni się z KAORU KAMIYĄ, opiekunką dojo kendo, którą odziedziczyła po swoim ojcu dziesięć lat wcześniej. Tu też pozna SANOSUKE, wcześniej swojego zagorzałego wroga, który pała nienawiścią do biurokratów w nowym rządzie. Oczywiście, jak to w mangach z "Shonen Jumpa" bywa, nie zabraknie również młodego bohatera: będzie nim YAHIKO. Pragnieniem chłopca jest stać się rów-

nie doskonałym szermierzem, co Kenshin.



Manga "Ruroni Kenshin" posiada niezaprzeczalny atut, który chyba w największym stopniu przyczynił się do jej szalonej popularności. Czym dalej brniemy w fabułę, tym więcej znajdujemy tu różnych wątków i informacji z życia głównego bohatera. Te powoli zaczynają układać się w jedną całość, niczym puzzle. Ukazują czytelnikom coraz to nowe oblicze Kenshina, postaci, która od początku niesie na swoich barkach coś więcej niż mroczną tajemnicę. Pomocne w rekonstrukcji życia Kenshina są również komentarze Nobuhiro Watsuki, dzięki którym dowiadujemy się o różnych faktach historycznych. Nie zdradzę tu prawdziwego pochodzenia Kenshina, ale mogę odesłać wszystkich zainteresowanych do lektury mangi. Od zeszłego roku komiks ten wydawany jest bowiem w języku francuskim pod tytułem "Kenshin Le Vagabond" (wyd. Glénat), a już niedługo pewnie ukaże się w języku angielskim, jako "Samurai X" (fanowskie skrypty dostępne są już od dawna na sieci). Po więcej informacji zapraszam zaś na stronę: [www.pnet.pl/~gato].





NOBUHIRO WATSUKI

Dwudziestodziewięcioletni Nobuhiro Watsuki należy do autorów młodego pokolenia. Największy wpływ na jego twórczość wywarli: Fujio F. Fujiko ("Doraemon"), Mitsuru Adachi ("Touch"), czy Masakazu Katsura (zwłaszcza "Wing-Man").

Będąc studentem Uniwersytetu Nagaoka stworzył komiks "Podmark", dzięki czemu wygrał konkurs "Pop Step Award", organizowany przez tygodnik "Shukan Shonen Jump". Była to historia ukazująca konsekwencje błędu robota. Ostatecznie ukazała się w specjalnym wydawnictwie "Pop Step Award, Selection 6". Okres uniwersytecki miał również wpływ na mangę "Ruroni Kenshin". Między innymi jedna z postaci nazywa się Mikio Nagaoka (patrz: nazwa uczelni). Podobnie z innymi: Misao Makimachi, Tsubame Sanjo - ich imiona zaczerpnięte zostały z różnych miejsc występujących w tym mieście.

Po skończeniu edukacji na krótko pracował jako asystent mangaki Takashi Obata, autora takich komiksów, jak: "Alien Street" i "Cypher". Współpracował między innymi przy "Arabian Lamp" (ukazywał się na łamach tygodnika "Shonen Jump" do 1992 roku) i "Chikara mito densetsu", historii zapaśników sumo.

Opuszczając zespół Obaty postanowił poświęcić się pracy nad własnym komiksem. W tym okresie powstały dwie historie, będące przyczynkiem do powstania najsłynniejszej sagi Nobuhiro Watsuki, "Ruroni Kenshin". Były to: "Sengoku-no Mikazuki" oraz "Ruroni - Meiji Kenkaku Romantan", będące skrzyżowaniem japońskich legend i fantasy. Posłużyły mu one jako zręby scenariusza historii sagi o Kenshinie, stworzonej na zamówienie Sueishy. Był on jednym z tych, który miał rozruszać czasopismo "Shonen Jump" w czasie kryzysu popularności i spadku notowań tego magazynu.

Może to niektórych zdziwi, ale trzydziesty trzeci zwycięzca edycji Tezuka Award, autor komiksu, w których występują pojedynki na miecze, z kendo miał do czynienia jedynie w niewielkim stopniu. Swoje inspiracje czerpie z innych źródeł i nigdy tego nie ukrywa. Przedstawiając nowego bohatera sygnalizuje wprost, kim jest i na kim się wzorował. Nobuhiro Watsuki we wszystkich wywiadach przyznaje się do fascynacji komiksami amerykańskimi (A tak! - podkreślenie dla wszystkich, którzy z uporem godnym lepszej sprawy powtarzają stereotypową opinię o słabości komiksów z kraju Waszyngtona.). Jego ulubionymi rysownikami z USA są Jim Lee (vide: polskie wydania "X-Man" z 1994 roku; TM-Semic) i Todd McFarlane (polskie wydanie "Spiderman" i "Spawn"; TM-Semic). Watsuki posiada również niczego sobie kolekcję modeli bohaterów stworzonych przez tych twórców. Różne smaczki kryją się też w kolejnych tomach "Ruroni Kenshin". Uważni czytelnicy odkryją nawet postać Spidermana, czy dziewiętnastowieczne mutacje X-Man!

Nobuhiro Watsuki jest fanem gier automatowych. Jednym tchem cytuje swoich faworytów: "Samurai Spirits" i "King of Fighters". Czerpie z nich pomysły na projekty graficzne postaci, a czasem nawet kopiuje ruchy. Z ciekawszych rzeczy warto wspomnieć, że firma S.N.K. (producent chociażby "King of Fighters"), w ramach rewanżu rok temu stworzyła grę "Gekkano Kenshi: Bakumatsu Roman".

I TO TYLE NA DZIŚ

Popularność mangi "Ruroni Kenshin" osiągnęła takie rozmiary, że łatwo dało się przewidzieć jej filmową adaptację. 1 października 1996 roku na ekrany japońskich telewizorów zawitała animowana seria pod tym samym tytułem i mimo dość wczesnej pory nadawania (od 7:30 do 8 rano) cieszyła się dużą oglądalnością (wg "NewType Almanac '97" aż 13,2 %). Prócz tego powstał jeszcze film kinowy z zupełnie zmienionymi projektami graficznymi, ale to temat na zupełnie inną pogadankę. "Ruroni Kenshin" to moja prywatna propozycja na jesień.

Mr.Gato

PS. Wszystkie ilustracje pochodzą z prywatnych zbiorów autora

KENSIN HIMURA - Znany również pod pseudonimem Hitokiri Battosai. Posługuje się kataną z odwróconym ostrzem, dzięki czemu potrafi walczyć z przeciwnikiem bez konieczności zabijania go. Ma 28 lat, rude włosy i



bliznę w kształcie X na lewym policzku. O ile w walce okazuje się istnym demonem, o tyle w kontaktach z płcią przeciwną jest nieporadnym i zawstydzonym mężczyzną. Ulubionym powiedzonkiem Kenshina jest "Oro". Czyni to niemal przy każdej okazji.



KAORU KAMIYA - Jest właścicielką dojo kendo Kamiya, które odziedziczyła po swoim ojcu. Ma lat 17 i jest bardzo kawaii. Jak spora część najsłynniejszych bohaterek mang, Kaoru nie potrafi gotować i z tego powodu "jest tak sławna, że aż niesławna". Niczym rodzona matka opiekuje się Yahiko, od czasu do czasu ścigając go z shinaiem (bambusowy miecz) jako narzędziem wychowawczym.



YAHIKO MYOJIN - Rodzice Yahiko zmarli, kiedy Yahiko był jeszcze bardzo młody. Jego ojciec był nisko postawionym w hierarchii samurajem, który zginął walcząc przeciwko korupcji Bakufu. Owdowiała matka Yahiko próbowała utrzymać ich oboje, pracując jako "osoba do towarzystwa". Niedługo później umarła złożona ciężką chorobą. Jako lider gangu złodziei próbował skraść portfel Kenshina (tom 1 mangi). Obecnie jest uczniem w dojo Kamiya. Ma 10 lat.

SANOSUKE SAGARA - Były kadet drużyny Sakihory. Po wojnie domowej został najemnikiem, znanym pod imieniem Sanza. Jest niezwykle silny psychicznie. Za broń służy mu gigantycznych rozmiarów miecz (rodem z ja-



pońskich gier wideo, których Watsuki jest fanem). Znakomicie gotuje, a jego ulubionym daniem jest pieczona ryba.

To tylko główni bohaterowie. Dodatkowo pojawia się również cała grupa pełnokrwistych postaci, niezwykle ważnych dla rozwoju fabuły. Między innymi Kenshin będzie zmuszony stawić czoła HAJIME SAITO, niezwykle okrutnemu i wyrachowanemu agentowi rządowemu. Był on odpowiedzialny wraz z Shinsengumi za bezpieczeństwo Kioto podczas Bakumatsu (część faktów znajduje swoje odbicie w historii Japonii - Shinsengumi, elitarny oddział żołnierzy, istniał naprawdę). Konflikt między Kenshinem, a Saito trwa już z góra dziesięć lat. Ze złych charakterów pojawi się również MAKOTO SHISHIO - polityczny desperado, pałający żądzą zemsty za obalenie minionego ustroju.

和猫 WANEKO Drapieżny kocurek jesienną porą

Pojawili się nagle i raczej dość niespodziewanie. Plany nowopowstałego wydawnictwa "Waneko", które przebojem chce wejść na polski rynek komiksów, zapewne ucieszą wszystkich miłośników mangi. Specjalnie dla Was przeprowadziliśmy ekspresowy wywiad z żeńską częścią zespołu "Waneko".

Aleksandra Watanuki jest prezesem spółki. Do jej obowiązków należy wytypowanie komiksów oraz przetłumaczenie ich na język polski.

Wiceprezesem jest **Martyna Taniguchi**, która odpowiada za techniczną stronę wydawanych mang. Specjalistka w dziedzinie komputerowego łamania tekstów i grafiki.

Kawaii: Wydawnictwo "Waneko" zaistniało jak dotąd na plakatach reklamowych w tramwajach i w Internecie. Może więc uchylimy rąbka tajemnicy. Od kiedy istnieje firma?

Aleksandra Watanuki: Firma jest bardzo młoda. Powstała oficjalnie w czerwcu, jednak już od lipca reklamujemy się w tramwajach, a we wrześniu zamierzamy wydać pierwszy komiks. Naszym celem jest przedstawienie polskiemu czytelnikowi, jak różnorodny, ciekawy i przyjemny może być komiks oraz przekonanie dorosłych Polaków do tej niedocenianej u nas formy literatury.

Kawaii: Czy "Waneko" to firma w stu procentach japońska, co sugerują nazwiska pracowników?

A.W.: Wręcz przeciwnie, firma jest w stu procentach polska, mimo iż wszyscy mamy japońskie nazwiska. Jednym z właścicieli jest Japończyk, natomiast japońskie nazwiska u żeńskiej części wydawnictwa świadczą o tym, jak głęboko zaszło w naszym wypadku porozumienie polsko-japońskie! ;-)

Kawaii: Czy zainteresowanie komiksem u żeńskiej części wydawnictwa "Waneko" wynika z obowiązków zawodowych, czy też wypływa z rzeczywistej pasji do tego medium?

A.W.: Początkowo mój pogląd na komiksy nie różnił się od przeciętnej opinii na ten temat w naszym kraju. Uważałam, że jest to twórczość gorszego gatunku, coś co czytają niegrzeczne dzieci i niegrzeczni panowie. :) Jednak mieszkając w Japonii zaobserwowałam, że bardzo wielu dorosłych Japończyków zupełnie otwarcie i z dużym zainteresowaniem je czyta. Ja sama sięgnęłam po mangę głównie dlatego, że na początku trudno mi było czytać normalne książki po japońsku, jednak już wkrótce ze zdumieniem zauważyłam, że te komiksy bardzo mnie wciągają, i że jest to coś więcej niż myślałam! Kiedy więc mój mąż zaproponował, aby zacząć rozpowszechniać je w Polsce przyjęłam ten pomysł z entuzjazmem. Przekopując się wraz z mężem przez ogromne bogactwo japońskich komiksów coraz bardziej mam ochotę pokazać chociaż część z tego skarbu rodakom!

Martyna Taniguchi: Moje zainteresowanie mangą pojawiło się niejako przy okazji uczestnictwa w projekcie. Najpierw przyjęłam na siebie obowiązki związane ze stroną techniczną, a w miarę, jak posuwały się prace nad komiksem, zauważyłam, że jest on zabawny i ciekawy. Z czasem tego zainteresowania i wiedzy na temat mangi będzie u mnie przybywać.

Kawaii: Rynek polski nie służy wydawcom komiksów, skąd więc plany publikacji komiksów japońskich, na dodatek ukierunkowanych na starszego czytelnika (chociażby "What's Michael - Cześć Michael")?

A.W.: Zarówno w Stanach Zjednoczonych, jak i na zachodzie Europy obserwuje się ostatnio rosnące zainteresowanie niezwykle różnorodnym i dynamicznie rozwijającym się japońskim komiksem i anime. To zainteresowanie zaczyna się budzić i w Polsce, chociaż większość społeczeństwa nie jest jeszcze przekonana do komiksu jako literatury dla dorosłych. Jeśli chodzi o Michaela, to mamy z nim takie problemy, że czytelnicy widząc obrazki miłego kotka od razu myślą, że chodzi o bajkę dla dzieci. Tymczasem "Cześć Michael" jest serią opowiadań humorystycznych nastawionych raczej na poczucie humoru dorosłej osoby. Jednak i w Polsce rośnie grupa świadomych wielbicieli mangi, o czym świadczy choćby poczytność Waszego pisma i obecność licznych dobrych stron o mandze i aktywnych klubów w internecie. Tymczasem jednak rynek komiksowy jest jeszcze bardzo ubogi i czytelnik często zmuszony jest sprowadzać angielskie wersje z zagranicy. Liczymy więc, że nasza inicjatywa zostanie przychylnie przyjęta, a nasze komiksy się spodobają.







Kawaii: Jakie są plany wydawnicze "Waneko" i od kiedy polscy czytelnicy mogą się spodziewać pierwszych komiksów w księgarniach?

A.W.: Pierwszy tom komiksu "Cześć Michael" ma ukazać się już we wrześniu. Na październik, albo listopad planujemy wydanie pierwszego tomu "Locke Superczłowiek", a "Tu detektyw Jeż" chcielibyśmy ukończyć przed końcem roku. Pragnęlibyśmy jak najszybciej dostarczyć czytelnikowi do ręki nasze książki, a jednak... niestety nie jest to takie łatwe! W Polsce panuje jeszcze taka biurokracja, że nasza ekipa zamiast pracować nad książkami, lata całymi dniami po biurach, wypełnia papierki i walczy z urzędniczkami! No, ale tego można się było spodziewać...

Kawaii: Czy komiksy będą się ukazywać w formie oryginalnej (japoński układ stron, czarno-biały druk), czy też zostaną lekko zmodyfikowane pod kątem przyzwyczajonego do koloru polskiego czytelnika komiksów?

A.W.: Jak wiadomo, w Japonii książki (wszystkie, nie tylko komiksy) czyta się od prawej strony do lewej, czyli jakby to u nas określono: "od końca". Jednak oczywiście przy tłumaczeniu japońskiej literatury na języki europejskie stosuje się układ stron, do którego czytelnik jest przyzwyczajony, czyli od lewej strony do prawej. Przy tłumaczeniu komiksów rodzi to oczywiście wiele problemów technicznych, ale nie zamierzamy od tego uciekać. Jeżeli w przyszłości układ japoński spodoba się polskiemu czytelnikowi, możemy pomyśleć nad formą oryginalną, ale na razie nie widzimy takiej potrzeby. Natomiast jeżeli chodzi o czarno-biały druk, osobiście uważam, że jest to urok japońskiego komiksu, który zbliża ten gatunek do literatury. Mam nadzieję, że polski czytelnik ten urok odkryje.

M.T.: Niestety, jeśli chodzi o planowane przez nas komiksy, to z konieczności musimy się ograniczyć do tego, co oferuje nam wydawnictwo japońskie (a więc w przeważającej części do materiałów czarno-białych). O ile tylko kolorowy materiał do naszych komiksów będzie dostępny w Japonii, nie omieszkamy go zaprezentować naszemu czytelnikowi. Oczywiście rozumiemy, że kolor jest tym, co bez wątpienia przyciąga czytelnika, mamy jednak nadzieję, że czytając wybrane przez nas komiksy będziecie się uśmiechać przede wszystkim ze względu na ich zawartość. Wierzymy, że będziecie je czytać z przyjemnością. A jeśli mówimy o kolorach, to zarówno czerń, jak i biel też potrafią być piękne i opowiedzieć o wszystkim - zapytajcie fotografów. :)

Kawaii: Dziękujemy za rozmowę i czekamy z niecierpliwością na pierwszy tom z przygodami kota Michaela.





Rozmawiali:

Tom S. Gawroński (Mr.Gato)

i Aneta Niewada (Bandmanka)


DRAGON BALL
魔
Dragon Ball © Akira Toriyama/Toei Animation

MOŻE TYM RAZEM SIĘ UDA?

Plotki mają to do siebie, że rozchodzą się niezwykle szybko, siejąc spustoszenie wśród podatnych na sugestie umysłów. Jedną z tego typu informacji jest fakt, że jedna ze stacji (nie... nie ta od Polowego Dysko) szykuje się do emisji jednej z najsławniejszych japońskich serii, "Dragon Ball". Ponieważ już raz fani anime otrzymali na swoje głowy kubeł zimnej wody, kiedy to wstrzymano "Dragon Balla" mającego zastąpić "Czarodziejkę z Księżyca", więc i tym razem radzę zachować spokój. Mało to mamy stresów? Jednakże, aby uprzedzić nadchodzące wydarzenia, postanowiliśmy przybliżyć Wam podstawowe zagadnienia z serii, aby ułatwić poruszanie się w gąszczu "Smoczych kul".

Na początku był komiks "Dragon Ball", do którego pomysł, scenariusz i oprawę graficzną wniósł niezwykle popularny w Japonii, Akira Toriyama. W 1984 roku pierwszy odcinek mangi ukazał się w magazynie "Shonen Jump" i z miejsca zyskał sobie miano kultowego statusu wśród czytelników. Toriyama udoskonalił i rozwinął pewne wątki ze swojej wcześniejszej serii "Dr.Slump", ponownie postawił na obecny tam typ humoru (przez złośliwych nazywany "humorem kiblowym", lub delikatniej: "koszarowym") i z odcinka na odcinek powiększał i tak już bogatą galerię postaci o kolejne osobistości. Z odcinka na odcinek łagodził też (moim zdaniem - niestety) dowcip, a seria ze zwariowanej komedyjki w stylu "Dr.Slumpa" zaczęła awansować do poważnej sagi. Son Goku i spółka zaczęła dorastać wraz ze swoimi czytelnikami. W sumie dało to zdumiewający efekt, a że przy okazji "Dragon Ball" nie zeżarł własnego ogona, to już inne latanie. Tytuł ten stał się okrętem flagowym dla "Shonen Jumpa", który dzięki temu podniósł swój nakład do ponad 6,5 miliona egzemplarzy tygodniowo (!!!). Jak wielką podporą był dla wydawnictwa, okazało się po zakończeniu serii. Takiego regresu "Shonen Jump" nie przeżywał od wielu lat.



Wiadomo, że przy tak ogromnym sukcesie "Dragon Ballem" zainteresowała się telewizja, producenci gier wideo i wytwórcy gadżetów. Pierwszy odcinek animowanej adaptacji serii zawitał na małe ekrany 26 lutego 1986 roku, a ostatni, wraz z serią "Dragon Ball GT", zszedł w 1997 roku - po jedenastu latach emisji!



O CO BIEGA?

Fabuła "Dragon Balla" opiera się bardzo luźno na chińskiej legendzie o Małpim Królu, w zasadzie nie mając prawie nic wspólnego z pierwowzorem (o którym mogliście przeczytać w dwudziestym numerze "Kawaii"). Manga koncentruje się na przygodach Son Goku, który jest hybrydą człowieka i małpy. Zamieszkuje on w małej chatce za siedmioma górami i za siedmioma morzami (jak to w bajkach bywa). Pewnego dnia zostaje odnaleziony przez Bulmę, nastolatkę, która postanowiła spędzić wakacje na poszukiwaniu siedmiu tajemniczych Smoczych Kul (każda z nich charakteryzowała się inną ilością gwiazdek). Sęk w tym, że posiadaczem jednej z nich był naiwny i dziewiczy Son Goku, który dał się jej wciągnąć w wielką podróż. Na sagę "Dragon Ball" składają się głównie: niesamowite przygody mające na celu odnalezienie kul oraz turnieje sztuk walki (ciągnące się nierzadko przez dwa pełne tomy mangi!).

Pierwsza przygoda z kulami skończyła się dosyć szybko i niemal zamknęła wszystkie rozpoczęte wątki. Już na pierwszy rzut oka widoczna jest zasadnicza różnica pomiędzy pierwszymi dwoma tomami mangi, a pozostałymi. Dziurę tą załatali realizatorzy serii telewizyjnej, od samego początku wprowadzając wyraziste czarne charaktery, których zadaniem było spajanie poszczególnych oderwanych wątków. Okroili jednak animowanego "Dragon Ball" o niemal wszystkie dowcipy z podtekstem erotycznym. No cóż... telewizja rządzi się swoimi prawami, a sukces komercyjny jest najważniejszy. Mimo wszystko kontrowersyjnych dowcipów pozostała cała tona, więc podejrzewam, że ewentualna polska emisja "Dragon Balla" może okazać się prawdziwą pożywką dla zgłodniałych atrakcyjnego tematu dziennikarzy z pism brukowych. Oczami wyobraźni już widzę tę nagonkę... Ale my się nie damy, prawda?



PODSUMUJMY WIĘC

Na całość komiksowej serii "Dragon Ball" składają się czterdzieści dwa tomy mangi. Dotąd wszystko jest czytelne, prawda? Na małe ekrany zostaje też zaadaptowana podstawowa seria animowanych odcinków pod tytułem "Dragon Ball", której emisja kończy się po 153 odcinkach i trzech filmach kinowych. Kolejna, nazwana dla odmiany "Dragon Ball Z", to już prawdziwa potęga: 291 epizodów, trzynaście filmów kinowych i dwa "specjale". Seria "Dragon Ball GT (Grand Tour)" zamyka swoje podwoje po 61 odcinkach i jednym specjalu. Sporo zamieszania wprowadzają jak zawsze kolejne literki w tytule animacji, czego nie ma w

mandze. Po prostu kiedy zakończyła się pierwsza seria, realizatorzy ze studia Toei Animation postanowili ponownie sięgnąć po temat Smoczych Kul. Dla prostego rozróżnienia dodali jednak literkę "Z", ot co. Czasami jednak można natknąć się na mangi z literkami w tytule, jednak nie są to oryginalne historie, lecz kompilacje z filmów i odcinków specjalnych - kadry z filmu ułożone w narracyjny komiks. Po prostu anime-komiks.

MIŁOŚĆ FANÓW NIE RDZEWIEJE

W zasadzie to nie Akira Toriyama, lecz fani podtrzymywali przy życiu serię. Kiedy rozeszły się pogłoski, że autor zakończy przygody bohaterów po dwudziestym ósmym tomie i domknięciu sagi z Freezerem, natychmiast japońscy fanatycy zasypali wydawnictwo głosami protestu. Chcąc nie chcąc (ciężko być niewolnikiem własnego sukcesu), Toriyama dorysował kolejnych czternaście tomów i... "Dragon Ball" zakończył się naprawdę. Jak sam wspomina, nigdy nie planował aż tak długiej serii, a sam sukces był dla niego totalnym zaskoczeniem (co właśnie widać po strukturze fabularnej pierwszych dwóch tomów mang). Zaczął od komedii opartej wyłącznie na gagach, a skończył na olbrzymiej sadze. Taki swoisty "Dragon Ball: Next Generation".

"Dragon Ball" to wręcz modelowy przykład połączenia klasycznej opowieści przygodowej ze sztukami walki, gdzie bohaterowie powoli zaczynają się uczyć współpracować w zespole, podnoszą swoje umiejętności i starają się być coraz lepsi. Wszystko według obowiązującej w magazynach młodzieżowych recepty. Kiedy zapytano w ankiecie czytelników "Shonen Jumpa", co najbardziej cenią w swoim życiu, większość odpowiedziała: yujo (przyjaźń), doryoku (wysiłek) i shori (zwycięstwo). "Dragon Ball" po prostu taki jest.

TRiCkY

DRAGON BALL INFO

Manga

Autor: Akira Toriyama
Ilość tomów: 42
Wydawca: Shueisha

Serie animowane

Dragon Ball: (odc. 153 - seria tv)
Dragon Ball: Shenlon-no himitsu (film)
Dragon Ball: Majinjo-no Nemuri Hime (film)
Dragon Ball: Maka Fushigi daiboken (film)

Dragon Ball Z: (odc. 291 - seria tv)
Dragon Ball Z: (1 film)
Dragon Ball Z: Kono yo de Ichiban Tsuyoi Yatsu (2 film)
Dragon Ball Z: Chikuu Marugoto Cho-kessen (3 film)
Dragon Ball Z: Super Saiya-jin da Sin Goku (4 film)
Dragon Ball Z: Tobikkiri-no Saikyo tai Saikyo (5 film)
Dragon Ball Z: Gekitotsu! 100 Oku power-no senshi-tachi (6 film)
Dragon Ball Z: Kyokugen Batoru! Sandai super Saiya-jin (7 film)
Dragon Ball Z: Moetsukiro! Nessen. Ressen. Cho-gekisen (8 film)
Dragon Ball Z: Ginga Girigirii! Butchi-giri-no Sugoi Yatsu (9 film)
Dragon Ball Z: Kikenna Futari! Super senshi wa Nemurenai (10 film)
Dragon Ball Z: Super senshi Gekiha! Katsu-no Ore da (11 film)
Dragon Ball Z: Fukkatsu-no Fushion! Goku to Vejitta (12 film)
Dragon Ball Z: Ryuuken bakuhatsu!! Goku ga Yaraneba Dare ga Yaru (13 film)



TV Special

Dragon Ball Z: Tatta Hitori-no Saishuu Kessen
Dragon Ball Z: Zebbo he-no Hanko! Nokosareta Cho-senshi. Gohan to Torunkusu

Dragon Ball GT: (odc. 64 - seria tv)
Dragon Ball GT: (odcinek specjalny)

Wywiad z Yoshiko, Mako i Ureshi, przeprowadzony 14.08.1999 we Włocławku na "First Impakcie"

Kawaii: Od czego zaczęła się Wasza fascynacja mangą i anime?
Yoshiko: Gdy byłam mała oglądałam "Załogę G"...
Kawaii: O rany - nasi!!!
Yoshiko: ...ale taka prawdziwa fascynacja zaczęła się dokładnie 4 stycznia 1990 roku, gdy obejrzałyśmy film "Rzeka świetlików". To nie było żadne anime, tylko normalny japoński film fabularny. I od tego właśnie się zaczęło.
Kawaii: Co za dokładność! Obejrzałyście ten film wszystkie trzy?
Yoshiko: Dwie! Ja i moja siostra Ewa (śmiech).
Kawaii: Czy w Waszym repertuarze koncertowym znajdują się utwory tylko z "Sailor Moon" i tylko z anime?
Yoshiko i Mako: Pracujemy w tej chwili nad repertuarem zupełnie nie związanym z anime, ale, rzeczywiście, głównie koncentrujemy się na piosenkach z anime. Są to utwory z "Sailor Moon", zabrałyśmy się także za "Vision of Escaflowne", "Neon Genesis Evangelion", "Fushigi Yugi", "Record of Lodoss War", "Macross" i tak po kolei, staramy się rozwijać nasz repertuar.
Kawaii: Czy macie jakieś wykształcenie muzyczne?
Yoshiko: Ja jestem po średniej szkole muzycznej - jestem dyplomowaną nauczycielką śpiewu! (śmiech)
Mako: Mnie Yoshiko uczy od zawsze!
Ureshi: A mnie od niedawna!
Kawaii: A zatem śpiewaniem fascynujecie się również od dłuższego czasu?
Yoshiko i Mako: Oj tak, w naszej rodzinie to już tak z pokolenia na pokolenie. Mama śpiewa, tata gra, babcia śpiewała, dziadek grał... i to z obu stron rodziny!
Kawaii: Co Was najbardziej fascynuje w mandze?
Yoshiko: Wszystko! Przeniesienie ludzkich problemów na postacie z komiksu, te postacie są dzięki temu takie normalne!
Kawaii: Gdzie i kiedy miał miejsce wasz debiut, jako wykonawczyń piosenek z anime?
Yoshiko i Mako: 19 września 1998 roku! Pierwszy Dzień z Sailor Moon! Wtedy wystąpiłyśmy po raz pierwszy.
Kawaii: Wtedy wykonałyście utwory wyłącznie z Sailor Moon?
Yoshiko i Mako: Tak.
Kawaii: Ile dotąd razy występowałyście na konwentach?
Yoshiko i Mako: Hmm... (trwa wyliczanie) Dzień z Sailor Moon, Cosmic Manga, Dzień z Sailor Moon 2, Cosmic Manga 2 i teraz na First Impakcie szykuje się nasz piąty koncert.
Kawaii: Czy występujecie tylko na konwentach, czy też śpiewacie na przykład również znajomym?
Yoshiko i Mako: A tak! Bardzo często!
Kawaii: Są to koncerty dla fanów, czy też w ten sposób nawracacie niezorientowanych w temacie?
Yoshiko i Mako: Również nawracamy! Udało nam się "nawrócić" kilka osób. Przeważnie wygląda to tak, że przychodzą nasi znajomi i proszą - zaśpiewajcie, zaśpiewajcie! - wtedy chętnie śpiewamy! Często się też zdarza, że namawia nas do tego rodzina - no zaśpiewajcie, bo to tak fajnie brzmi w języku japońskim - no to wtedy też śpiewamy! I w końcu dochodzi do tego, że wszyscy znają słowa piosenek i łącznie z naszą mamą śpiewają razem z nami!
Kawaii: Wykonywanie jakich utworów, z jakiego anime, sprawiło Wam najwięcej radości?
Yoshiko i Mako: "Record of Lodoss War", a poza tym, ale to już tak dla siebie - "Ghost in the Shell".
Kawaii: Poważnie!? I próbujecie "ten chór" naśladować? Czy wykonywałyście już utwory z "Ghost in the Shell" publicznie?
Yoshiko i Mako: Publicznie jeszcze nie, raczej w małym gronie, bardziej dla siebie. Gdy opracujemy aranżacje, to na pewno, na jakimś najbliższym konwencie, wykonamy to publicznie po raz pierwszy.
Kawaii: Czy Wasz zespół ma już nazwę?
Yoshiko: Właśnie teraz chcemy ogłosić konkurs na naszą nazwę i ta osoba, która wygra, zaśpiewa z nami jakąś piosenkę.
Kawaii: A więc jeszcze dzisiaj dowiemy się, jak się nazywacie!?
Yoshiko i Mako: Tak! Co prawda nasi koledzy proponowali nazwę "Hentai Women" (śmiech), tę nazwę przynajmniej zapamiętałyśmy (śmiech). Wcześniej, gdy byłyśmy jeszcze dwie, ktoś zaproponował nazwę "Three Lights", potem dotarła Ula i już od dwóch konwentów śpiewa z nami. (Niestety podczas koncertu nazwa zespołu nie została wybrana, a zatem macie jeszcze szansę drodzy Czytelnicy! - dop. Jedi)
Kawaii: No dobrze, ale kto tak naprawdę rzucił pomysł, żeby zorganizować koncert piosenek z anime?
Yoshiko i Mako: Mama! To było przed pierwszym Dniem z Sailor Moon, gdy nasza mama zadzwoniła do organizatorów, aby dowiedzieć się, gdzie może nabyć bilety. Gdy już się dowiedziała nagle zapytała - czy moje córki mogą wystąpić na konwencie? - po drugiej stronie zapadła cisza i po chwili odezwał się głos - tak, oczywiście! A co córki mają w programie? - mamusia szybko wyliczyła i okazało się, że umówiono nas na nasz pierwszy koncert! Przez całe wakacje chodziłyśmy z sercem na ramieniu i duszą w gardle (śmiech) i... zaśpiewałyśmy! Okazało się, że poszło gładko. Trzynaście minut! - tyle dokładnie trwał nasz występ! Tyle czasu nam przydzielono.
Kawaii: Z tego co pamiętam, to jeden utwór zaśpiewałyście wtedy w języku polskim?
Yoshiko: Tak, to było "Eiye-no Melody", ale potem znalazłyśmy japoński tekst i teraz wykonujemy go już w oryginale.
Kawaii: Jak to w ogóle przyjęła publiczność? No bo przecież to był mały szok - piosenka z "Sailor Moon" po polsku?!
Yoshiko i Mako: Gdy na Dniu z Sailor Moon zaproponowałyśmy zaśpiewanie polskiej wersji, były małe sprzeciwy, ale gdy wspomniałyśmy, że to już koniec i schodzimy ze sceny, to nastąpiła szybka zmiana zdania (śmiech). I nie spodziewałyśmy się, że piosenka ta zostanie przyjęta tak miło.
Kawaii: Czyli mamy rozumieć, że jesteście na tyle zachwycone reakcją publiczności, że zamierzacie kontynuować karierę?
Yoshiko, Mako i Ureshi: TAAAK!!! (śmiech)
Kawaii: A pomyślałyście na przykład o nagraniu płyty?
Yoshiko: Tak! Jest już nawet przygotowane studio, musimy tylko zebrać materiał. Będzie to płyta nie tylko "sailorkowa", ale drugą nagramy tylko z utworami z "Sailor Moon" i wyślemy ją pani Naoko Takeuchi. Niech pani Naoko wie, że w Polsce również są dziewczyny śpiewające po japońsku piosenki z serialu Sailor Moon. Te płyty jednak nie pojawią się w sklepach, one będą tylko dla przyjaciół. No chyba, że potraktujemy to jako fanzin i udostępnimy fanom na konwentach. Chciałybyśmy, aby usłyszała to większa ilość osób.
Kawaii: Wasze ulubione anime?
Yoshiko: Oczywiście wiadomo, że wszystkie wychowałyśmy się na "Sailor Moon", ale oprócz tego "Record of Lodoss War", którego uwielbiam - za filozofię, świat, postaci, no i... "Ghost in the Shell" (westchnienie).
Mako: "Fushigi Yugi", "Record of Lodoss War", "Ghost in the Shell", "Vision of Escaflowne".
Ureshi: "Vision of Escaflowne", "Neon Genesis Evangelion" i "Ghost in the Shell".
Yoshiko: Aha! No i od niedawna "Neon Genesis Evangelion" - wszyscy mnie do tego anime namawiali i zmuszali, a ja tego nie lubię. W końcu jednak przemogłam się i pojechałam do Uli, Ula włączyła... objawienie! Olśnienie! Super!
Kawaii: Nie chcę Was "martwić", ale tak jest z większością anime, to taki "nałóg bez końca".
Yoshiko, Mako i Ureshi: I bardzo dobrze! Nie jesteśmy same! (śmiech)
Kawaii: Wasi ulubieni wykonawcy/wykonawczynie?
Yoshiko: Ja mam wielki sentyment do Magumi Ogaty, bardzo lubię brzmienie jej głosu. Usiłuję go podrobić, ale mi się nie udaje (śmiech). Może kiedyś...
Mako: Chika Sakamoto, która jest między innymi seiyuu Yatena i Nuriko z Fushigi Yugi.
Ureshi: Ja jeszcze nie mam nikogo takiego, ale cały czas szukam...
Kawaii: A polscy wykonawcy?
Yoshiko: Beata Kozidrak.



Skład zespołu (od prawej): Yoshiko - Kasia Gronowska, Mako - Ewa Gronowska, Ureshi - Urszula Jach.

Mako: Ja bym się musiała bardzo zastanowić, na razie słucham wszystkiego.
Ureshi: A ja mogę powiedzieć tylko tyle, że na pewno nie Edyta Górniak! (zbiorowy śmiech).
Kawaii: Co na zakończenie chciałybyście powiedzieć naszym czytelnikom?
Yoshiko, Mako i Ureshi: Niech manga i anime będą z Wami!!! (śmiech)
Kawaii: I tym przesłaniem kończymy nasz wywiad. Dziękujemy Wam bardzo.
Yoshiko, Mako i Ureshi: Dziękujemy!

Z Yoshiko, Mako i Ureshi rozmawiał
Mr Jedi.


ROBOTTO-MONO
CZYLI PARADA
WIELKICH MECHA
Neon Genesis Evangelion © Gainax/Project Eva/TV Tokyo NAS

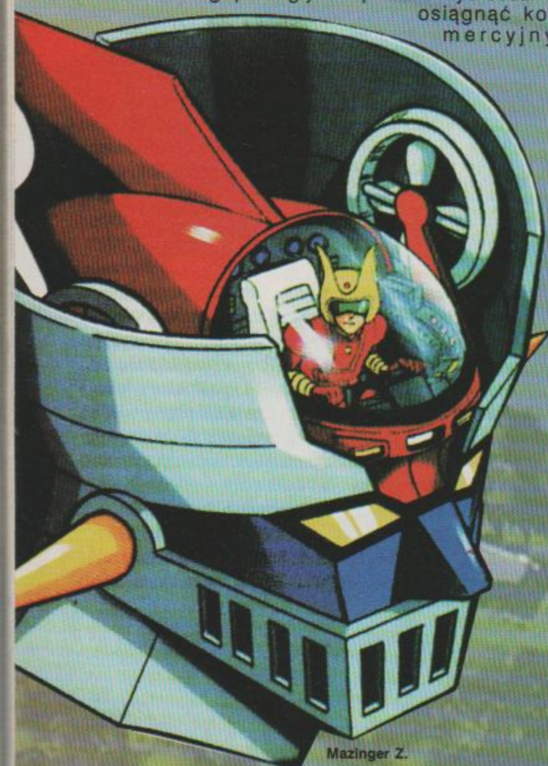
Jak Japonia długa i szeroka, Kraj Kwitnącej Wiśni większości z nas kojarzy się najczęściej z samurajami, czarodziejkami z równie magicznymi długopisami i kanciastymi robotami o wielkości dziesięciopiętrowego bloku mieszkalnego. Ponieważ fani pierwszych dwóch rzeczy powinni się czuć ukontentowani po lekturze tego numeru, więc postanowiłem nie sprawiać zawodu wszystkim rozkochanym w mechanicznych maszynach kroczących. Dziś po raz pierwszy w "Kawaii" potężna dawka roboto manii. Chciałbym pokazać zjawisko Wielkich Robotów poprzez krótką klasyfikację sposobów ich sterowania. Jeszcze tylko dwa zdania prywaty: materiał ten pierwszy raz przedstawiłem w trakcie konwentu "Śląskie Spotkania z Fantastyką", który odbył się w Katowicach-Szopienicach w listopadzie 1998 roku.

ROBOT... PO PROSTU ROBOT

Japonia i Wielkie Roboty są ze sobą nierozerwalnie związane. To niemal jak Tom i Jerry, czy Waldemar Pawlak i obciachowe garnitury. Gigantycznych rozmiarów mecha są tam ikoną kulturową, porównywalną do statusu Supermana w Stanach Zjednoczonych. I mało ważne jest tu indywidualne podejście każdego obywatela do tematu: można je lubić, lub szczerze nienawidzić, ale jedno jest pewne - Wielkie Roboty w Japonii znają wszyscy. Przecież tu się narodziły! I to znowu nie tak dawno temu, bo około czterdzieści lat wstecz (a nie: "Dawno, dawno temu, w odległej galaktyce" - choć zdaję sobie sprawę, jak szalenie popularne od września stało się to zdanie).

Te najmłodsze mecha były potulne, niczym baranki. Przynosiły kapcie i wyręczały ludzi we wszelkich pracach domowych. Jednym słowem - sielanka. Z czasem w mechanice im się poprzestawiało i uwierzyły we własne siły. Ich wzrost zaczął odpowiadać więc stanowi ich sztucznej samoświadomości, nastała Era Wielkich Robotów, a one same odleciały w kosmos (podobnie, jak delfiny, które zdążyły jeszcze rzec: "Cześć i dzięki za ryby").

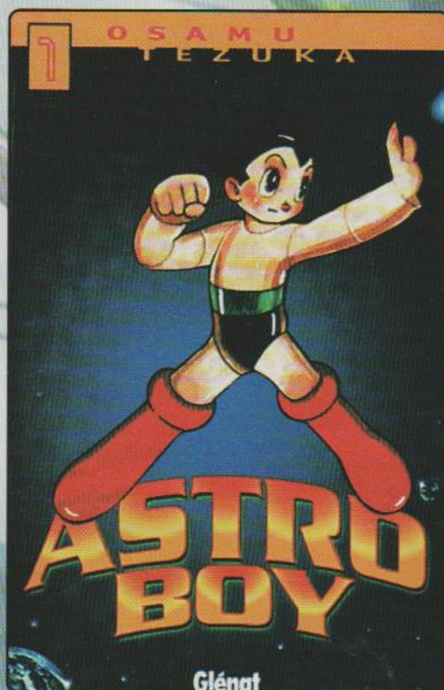
Ale kiedy przewrócimy sobie spokojnie Księgę Urodzaju Wielkich Robotów na pierwsze strony, ze zdumieniem zauważymy tam malca z 1951 roku, Tetsuwan Atoma. Zrodził się on w głowie "boga mangi" (manga-no kamisama), Osamu Tezuki. Fakt, że wzrostem to on nie grzeszył, ale bez wątpienia był pierwszym mecha i najważniejszą postacią tego podgatunku fantastyki w japońskim komiksie. Swoim złotym (a w zasadzie atomowym) sercem poruszył tłumy, a komputerowy mózg i rakietowe nogi pomogły mu przeskoczyć ocean i osiągnąć komercyjny sukces w Ameryce. Kiedy kraj Wujka Sama został już zdobyty, wtedy wiadomo było, że stąd już niedaleka droga do totalnej ekspansji Wielkich Robotów na resztę świata. W tym przez ziemię włoską do Polski (zgodnie z patriotycznym duchem czasów).


Mazinger Z.

Japończycy zmienili całkowicie podejście do robota. W Stanach Zjednoczonych robot kojarzył się wyłącznie z bezmyślnym złem. W latach trzydziestych, animowany "Superman" braci Fleischerów obijał maski całym zastępom mechanicznych zbirów, a po wojnie tą zaszczytną funkcję przejął komiksowy "Magnus Robot Fighter" Russa Manninga. Sytuacja była klarowna: rolę tych Dobrych pełnili zarówno kosmici (Superman), magicy (Captain Marvel), jak i perfekcyjnie wytrenowani ludzie (Batman), ale nigdy roboty!!! "Tetsuwan Atom" Osamu Tezuki przełamał ten stereotyp. Związek ludzi i maszyn stał się faktem, a pop-kultura otrzymała prawdziwego Pinokia XXI wieku.

TRZY GENERACJE ROBOTÓW

"Tetsuwan Atom", w Stanach Zjednoczonych przemianowany na "Astro Boya" wniósł podwaliny pod gatunek i zmienił sposób postrzegania robota. Po raz



Tetsuwan Atom © Osamu Tezuka

pierwszy w historii stał się on kumplem dla dzieciaków. Zamiast terroru oferował dozgonną przyjaźń, a odruchy miał bardziej ludzkie niż reszta naszego gatunku. Atomem zajmiemy się w najbliższym czasie, więc zostawmy już naszego (niemal) pięćdziesięciolatka w spokoju. Warto jednak dodać, że jego popularność w Japonii jest tak duża, że wizerunek Atoma można znaleźć nawet na znaczkach pocztowych.


Tetsuwan Atom © Osamu Tezuka

Pierwszy klasyczny Wielki Mecha (należy czytać [MEKA]; jest to najbardziej poprawna forma i w taki sposób wymawiana jest też przez Japończyków), ze sterowaniem na odległość, pojawił się na kartach mangi Mitsuteru Yokoyamy. W 1956 roku opublikował on swoją najsłynniejszą historię, "Tetsujin 28-go" (w USA znaną jako "Ironman No. 28"). Właśnie tego pana, autora między innymi świetnego "Giant Robo" (na jego podstawie powstała seria OAV, oddająca hołd klasycznemu stylowi lat 60.), możemy uznać za prekursora dla wielkich, sterowanych gigantów. Seria "Tetsujin 28-go" stała się w Japonii tak popularna, że na jej podstawie stworzono czarno-białą serię odcinków telewizyjnych, a nawet ich remake.

Drugą istotną datą był rok 1969, kiedy to na horyzoncie pojawił się "Mazinger Z", historia Króla Wielkich Robotów - Go Nagai (patrz: "Kawaii" 2/99 i 3/99). Fani po raz pierwszy ujrzeli gigantycznego mecha z możliwością samodzielnego pilotażu, co wniosło prawdziwą rewolucję do tego gatunku. Manga "Mazineger Z" ukazywała się na łamach "Shonen Magazine" i "Akita Shoten Sunday", a jej tłumaczenia ukazywały się w wielu różnych językach. Jej wydanie zapowiada między innymi Dinamic Visions i J.E.M. Diffusion po francusku, a ukaże się w ramach cyklu "Worlds Super Robot". Polecam.

Szał na Wielkie Roboty w Japonii zaczął jednak narastać wraz z wejściem na ekrany telewizorów takiego klasyka, jak "Kido Senshi Gundam" w 1979 roku. Twórca całego uniwersum Gundama, Yoshiyuki Tomino stworzył pierwszy realistyczny egzoszkielet dla mecha. Jak to wyglądało? Zapraszam do dalszej części tekstu.

SIĄDŹ NA MYM FOTELU, POPILOTUJ SOBIE

Sposoby sterowania mecha to jeden z najbardziej fascynujących tematów w świecie manga i anime. W poniższym zestawieniu nacisk położony został nie na chronologię ich występowania, lecz wyłącznie na stronę techniczną i rozmiar robotów. To pozwala na bardziej usystematyzowane spojrzenie na zjawisko. Na pierwszy ogień pójdzie więc...

POWERED SUIT ROZMIARU LUDZKIEGO

W sumie jest to najbardziej podstawowy i najprostszy do pilotowania mech. Jest to nic innego, niż zbroja, której głównym zadaniem jest ochrona ciała człowieka. Oczywiście taki powered suit posiada swoje własne zasilanie i jest wzbogacony o cały ekwipunek bojowy. Jej moc nie wypływa jednak z możliwości technicznych, ale z działań samego pilotującego zbroję człowieka. Ta tylko poszerza zdolność jego działania i poprawiała siłę. Bodaj najbardziej znanym przykładem na tego typu mechy są zbroje typu Knight Sabers w "BubbleGum Crisis". Jeżeli zaś chodzi o współczesne nam wynalazki (wracamy na planetę Ziemia), to wystarczy przypomnieć sobie zasadę działania skafandra głębinowego.

OLBRZYMIE POWERED SUIT

No! To jest to, co tygrysy lubią najbardziej! Nie tam jakieś małe "duperele", ale prawdziwe kolosy! W wypadku tego typu mecha chodzi mi o maksymalny rozmiar robota typu humanoidalnego, którego kończyny są przedłużeniem jego autentycznych członków ciała. Miłośnicy serii "Macross" (patrz też "Robotech") od razu skojarzą to ze zbrojami ras Zentraedi i Meltrandi, które posiadały ochronę totalną z możliwością bezpośredniego sterowania nogami (zaadaptowane później do "Macross Plus").

JAK OKIEŁZNAĆ POWERED SUIT?

To proste (wuju Dobra Rada). Czym większa maszyna, tym musi być bardziej skomplikowana, choć na początku Wielkich Robotów nie było jeszcze tak różowo (vide "UFO Robot Grandizer"). Wyliczmy więc sposoby na zmuszenie powered suit do poruszania się. Będzie to w kolejności:

a) pilotaż manualny (manetki);
b) kopiowanie ruchów pilota wewnątrz maszyny (tzw. "małpy");
c) symbioza psychiczna.

PILOTAŻ MANUALNY: Klasyka gatunku. Wygląda to mniej więcej tak, jak byś bawił się zwyczaj-

nym joystickiem. Pojawił się przy okazji robotów wykreowanych przez samego Go Nagai. Żeby nie było zbyt skomplikowanie, pilot dzierżył dwie wajchy w dłoniach, do kostiumu podczepione miał jakieś (nigdy nie wyjaśniane przez autora) liany - służące pewnie do podawania trunków. Gdybyśmy spojrzeli jednak na to z innej strony, to taki pilotaż wydaje się kosmicznym nieporozumieniem. Przecież do każdego ruchu mecha (zgięcie stawów w każdej kończynie osobno, skłon, przysiad, kopniak, etc.) wymagana byłaby oddzielna wajcha! Do tego każdy z ruchów ma przynajmniej po dwie pozycje, np. ręka wyprostowana, ręka zgięta. Czujecie klimat!? W kabinie nie starczyłoby miejsca dla manetek, a co dopiero na gościa, który miałby to obsłużyć. Jeżeli więc będziecie chcieli kiedyś poćwiczyć w ten sposób, ostrzegam: "don't try this at home"!

Na szczęście w tej materii dało się coś jeszcze zrobić i autorzy wymyślili pilotowanie tzw. "asystowane". Skoro już o tym mowa, to witamy w świecie "Patlabora" i "Gundama". W tego typu rozwiązaniach mech kierowany był przez człowieka, z tym, że część funkcji przejmował na siebie komputer pokładowy. W "Patlaborze" należało do Labora zapakować dysk z oprogramowaniem, które pozwalało na aktywację maszyny.

KOPIOWANIE RUCHÓW PILOTA WEWNĄTRZ MASZYNY: Z "małpami" to już zupełnie inne latanie, znaczy się kopiowanie. Sposób nazwania tej metody kierowania mechami wynika z naśladowczej natury tego zwierzęcia. W takim wypadku człowiek musi być zespolony z sensorami, ale przy okazji jego kończyny muszą mieć pewien margines swobody. Po takim zespoleniu wydajność pilota wzrasta niewspółmiernie. Przy sposobie pilotowania na "małpę", stopień swobody operatora może być częściowy w powiązaniu z amplifikatorami (całym systemem ruchowym), jak to miało miejsce w Gruntołazach (Landmate'ach) w serii mang "Appleseed" Masamune Shirowa (polskie wydanie: TM Semic). Ramiona pilota Gruntołaza, czyli "master arms" wyraźnie wychodzą na zewnątrz korpusu mecha. Jest to rozwiązanie przeciwne do tych, zastosowanych chociażby w "Tenku-no Escaflowne/Vision of Escaflowne". Tutaj ramiona pilota wchodzą bezpośrednio w korpus robota, co jednak mocno ogranicza możliwość ruchu.

SYMBIOZA PSYCHICZA: Ten sposób najczęściej opiera się na percepcji i interpretacji fal mózgowych poprzez elektrody. Jeżeli oglądaliście "Macross Plus" na Canal+, to właśnie tak Guld obsługiwał YF-21. W nowszych odmianach pilota zanurzano do płynu owodniowego (OWODNIA - [termin medyczny] jedna z błon płodowych gadów, ptaków i ssaków, otaczająca bezpośrednio zarodek; na podstawie Encyklopedii Powszechnej PWN), który nie dość, że służył do pełnej symbiozy psychicznej, to jeszcze zmniejszał wszelakie wstrząsy i urazy.

Na całe szczęście nie są to jedyne sposoby pilotowania mechów. Tych autorzy napłodzili całe mnóstwo, tworząc różnego rodzaju hybrydy, wariacje i niesamowite rozwiązania. Moim zdaniem jest to słuszna droga, gdyż bez tego temat Wielkich Robotów uległby szybkiej degradacji, a któż z nas lubi niesłodki cukier? Ja w ogóle nie używam cukru.


Generał Daimos to klasyka z "Poloni 1".
© Toei Animation

MIESZANKI WYBUCHOWE


Gundam © Yoshikazu Yasuhiko/Sunrise/Bandai

Hybrydą jest sposób podziałów obowiązków przy obsłudze mecha, na przykład jeden master kontroluje ruchy, a drugi bawi się w strzelca pokładowego (np. Xamel w "Gundam 0083", czy też


Gundam © Yoshikazu Yasuhiko/Sunrise/Bandai

Destroid Monster w "Macross"). To z kolei w prostej linii doprowadziło do powstania...

ROBOTÓW SKŁADAKÓW

Tu już nie obowiązują żadne zasady. Składaki mechy najczęściej odnajdziemy w serialach typu sentai (obowiązkowo ekipa młodych, współpracujących ze sobą ludzi, którzy bronią Dobra przed nieustannymi atakami Zła). Jeżeli oglądaliście choć jeden odcinek "Power Rangers", to już jesteśmy w domu. Rangersi wzywają swoje Zordy, które następnie zaczynają się łączyć w jednego, wszechpotężnego mecha, na przykład Zeo Megazorda (w serii "Power Rangers Zeo", rzecz jasna). Podobne triki z Wielkimi Robotami na dużą skalę wykorzystywała również inna klasyczna seria Shotaro Ishinomoriego, "Kamen Rider". Zasada ta sama, więc nie ma się co dalej rozpisywać.


Patlabor © Headgear/Emotion/TFC


Patlabor © Headgear/Emotion/TFC

Jako ciekawostkę warto wspomnieć o jeszcze jednej hybrydzie. Otóż w niektórych anime, sklasyfikowanych dla widzów powyżej osiemnastego roku życia, pilot wyposażany jest w aparat, często mechanicznego pochodzenia, doładowujący do robota dodatkową ilość energii. Hmm... Przejdźmy do kolejnego przykładu.

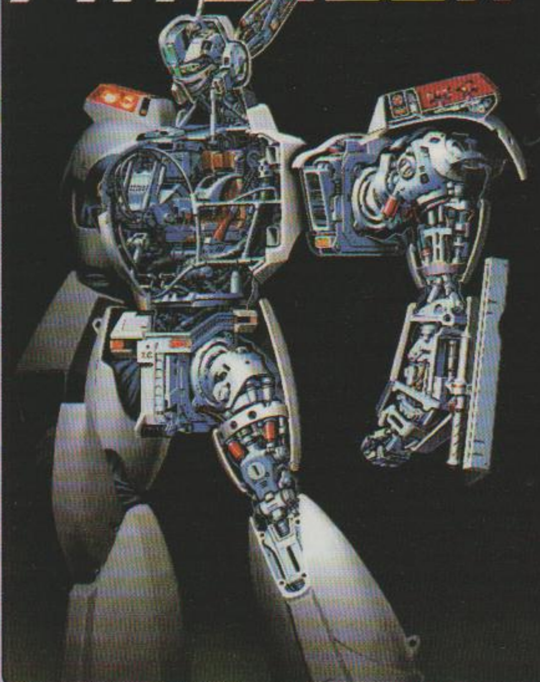
SYMBIOZA

Już od jakiegoś czasu autorzy zarówno mang, jak i anime starają się jak najbardziej zbliżyć w kierunku zbliżenia dwóch odmiennych natur. Następuje więc symbioza na linii człowiek-robot. Przykład? Klasyczny "Ghost in the Shell", ze wszystkimi swoimi implantami, zarówno elektronicznymi, jak i organicznymi.

Można też odwrócić tą sytuację i stworzyć robota semi-organicznego. Tego typu mecha są istotami chronionymi przez własny pancerz i ograniczone w swojej autonomii. Pewnie część w Was domyśla się już, że mówimy o Evangelionach ("Neon Genesis Evangelion"; wydanie polskie: J.P.Fantastyka). Tu jednak istnieje poważne ryzyko, że wprowadzając tą symbiozę, mech wysyła swojemu pilotowi wszystkie odczucia, włączając w to te makabryczne - cierpienie odczuwane podczas walki. Zdarza się też, że pilot ginie w wyniku wyssania z niego całej energii życiowej, lub też potrafi się całkowicie zasymilować z maszyną (znów kłania się "Evangelion").

CZASAMI ROBOTY TEŻ ŻYJĄ

Tutaj narzucają się dwa najbardziej oczywiste przypadki: "Neon Genesis Evangelion" i "The Five Star Stories". Ten rodzaj mecha wydaje się też najbardziej realistyczny. Obecnie inżynierowie starają się odtworzyć od podstaw mózg ludzki, mieszając materię organiczną ze sztuczną. Jak dotąd część organiczna ma ogromną przewagę nad komputerem, bo nawet najbardziej zaawansowany technologicznie hardware nie ma możliwości samodzielnego wyciągania wniosków, dedukcji, etc.



Patlabor © Headgear/Emotion/TFC

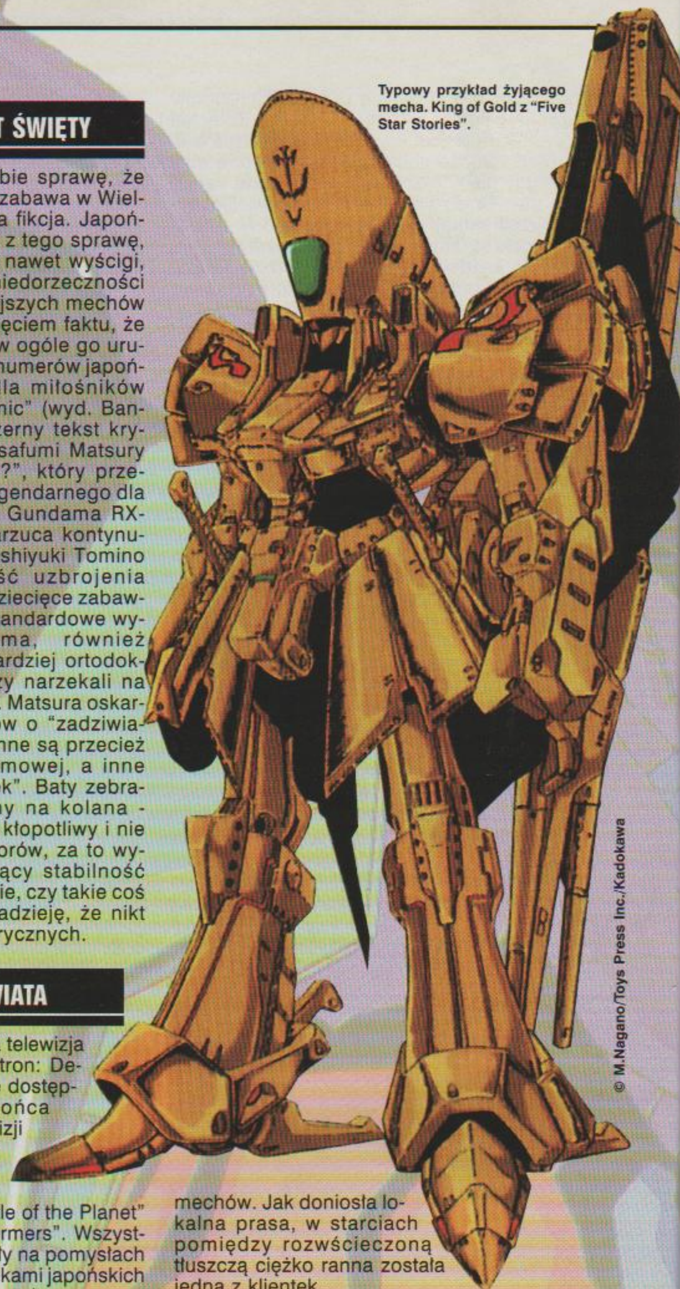
Ponieważ "Evangelion" jest już doskonale znany, przyjrzyjmy się mechom z mangi i anime "Faibu Suta Monogatari/The Five Star Stories", autorstwa Mamoru Nagano. Można powiedzieć, iż te mecha stanowią esencję z wcześniej omawianych głównych typów. W większości wypadków są one semi-autonomiczne (wynika to z zastosowania w nich materiału organicznego), a najnowocześniejsze z nich posiadają możliwość pilotażu zarówno przy pomocy klawiatury, jak i fal mózgowych. I nawet w tym wypadku jest dwóch pilotów, którzy obsługują maszynę: pilot główny jest odpowiednikiem nadczłowieka (nie zapominajmy, że historia dzieje się w innym układzie słonecznym), z kolei drugim pilotem jest istota ludzka rodzaju żeńskiego (Fatima), genetycznie stworzona tylko do tego celu. W rezultacie takiego miksu, ona i mech (Mortar Headd), stanowią jedność. Fatima jest w stanie kontrolować go poprzez bryłki kryształu wpięte w jej czoło.

FOLLOW THE RABIT

Perfekcyjne zespolenie mamy jednak wtedy, kiedy zarówno pilot, jak i maszyna mają tą samą naturę - są swoim lustrzanym odbiciem. Jedynym problemem w takim przypadku są konflikty osobowości. Pytanie: "kto tak naprawdę nad kim panuje", nie jest tu bynajmniej bez sensu.

NIKT NIE JEST ŚWIĘTY

Oczywiście zdaję sobie sprawę, że tak naprawdę cała ta zabawa w Wielkie Roboty to zupełna fikcja. Japończycy też sobie zdają z tego sprawę, ba... urządzają sobie nawet wyścigi, kto znajdzie więcej niedorzeczności w budowie najsłynniejszych mechów (oczywiście, z pominięciem faktu, że nikt nie jest w stanie w ogóle go uruchomić). W jednym z numerów japońskiego magazynu dla miłośników mechów, "Cyber Comic" (wyd. Bandai), ukazał się obszerny tekst krytyczny autorstwa Masafumi Matsury "Jak działa Gundam?", który przeanalizował budowę legendarnego dla japońskiej fantastyki Gundama RX-78. Między innymi zarzuca kontynuatorom pomysłów Yoshiyuki Tomino kompletną wtórność uzbrojenia "przypominającego dziecięce zabawki". Miecz świetlny, standardowe wyposażenie Gundama, również wywołał lament najbardziej ortodoksyjnych fanów, którzy narzekali na upadek japońskiej SF. Matsura oskarżał mecha designerów o "zadziwiającą dwoistość. (...) Inne są przecież wymogi wytwórni filmowej, a inne producentów zabawek". Baty zebrały np. wielkie osłony na kolana - "sprzęt wielce ciężki, kłopotliwy i nie lubiany przez animatorów, za to wyśmienicie poprawiający stabilność zabawki". Tylko pytanie, czy takie coś mogłoby się poruszyć? Mam nadzieję, że nikt nie wpadł w pułapkę pytań retorycznych.


Typowy przykład żyjącego mecha. King of Gold z "Five Star Stories".

© M.Nagano/Toys Press Inc./Kadokawa

MECHA DOOKOŁA ŚWIATA

W latach 1984-1985 amerykańska telewizja pokazywała takie serie, jak: "Voltron: Defender of the Universe" (w Polsce dostępnym jako: "Voltron - obrońca wszechświata" zarówno w telewizji na "Naszej TV", jak i na kasetach Hanny-Barbery Poland), "Robotech" (przeróbka z "Macrossa"; patrz: poprzednie "Kawaii"), "Battle of the Planet" (w Posce: "Załoga G") i "Transformers". Wszystkie z tych tytułów bądź to bazowały na pomysłach Japończyków, lub też były przeróbkami japońskich seriali. Taka ekspansja wykreowała ogromny boom na zabawki, kolorowe książeczki, a nawet na lokalnie stworzone opowiadania i amatorskie komiksy.

Największy sukces z tego grona odniósł bez wątpienia "Transformers". Zabawkowe roboty Hasbro Bradleya, notabene zaprojektowane przez japoński koncern Takara, zebrały owoc ponad stu milionów dolarów w ciągu tylko pierwszego roku obecności na rynku, co stało się najbardziej spektakularnym przedsięwzięciem w historii przemysłu zabawkarskiego. Szaleństwo na "Transformersy" sięgnęło do tego stopnia, że w 1984 roku w Stanach Zjednoczonych w jednym z supermarketów doszło do zamieszek, kiedy to zaczęto sprzedaż bożonarodzeniowych transformujących się zabawkowych mechów. Jak doniosła lokalna prasa, w starciach pomiędzy rozwścieczoną tłuszczą ciężko ranna została jedna z klientek.



Pełne zespolenie pilota z sensorami Gruntołaza. Typowy przykład sterowania na tzw. "małpę".

Appleseed © Seishinsha/Tm Semic



Zordy łączą się w potężnego Zeo Megazorda.

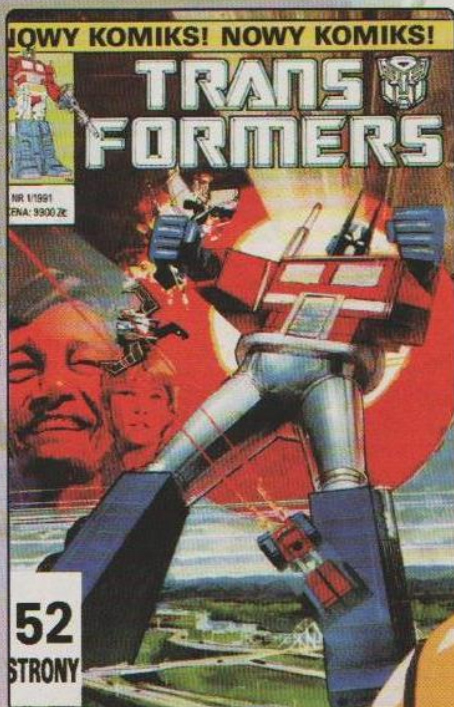


Power Rangers Zeo © Saban/TM Semic

Do grona postaci wspierających się mechami dołączył nawet Spiderman - niestety tylko w wersji japońskiej (z 1978 roku). Był to fabularny serial telewizyjny typu sentai (czasami można go też było obejrzeć w kinach typu non-stop), w którym pod koniec każdego odcinka samochód Człowieka-Pająka (podobny zresztą do Batmobila w "Batmanie") wjeżdżał do głowy potężnego robota, nazywanego pieszczotliwie Leopardon.

Europa za to przywitała Wielkie Roboty w aurze skandalu, politycznych pomówień i skądinąd skrajnych opinii. Cudacznie zachowali się członkowie włoskiego parlamentu, którzy postanowili zdobyć sobie trochę taniej popularności. Otóż w

oficjalnym (!!!) oświadczeniu stwierdzili oni, że serial animowany "Grendizer/Goldorak" Go Nagai, to "orgia niszczącej przemocy... kult posłuszeństwa dla wielkich wojowników i uwielbienia dla elektronicznych maszyn" (cytuję za: "Manga! Manga! The World of Japanese Comics" Frederika Schodta).



Okładka pierwszego numeru polskiego wydania komiksu "Transformers" - amerykański klon Wielkich Robotów.

Z kolei we Francji Wielkie Mechy zostały przyjęte bardzo ciepło. Na ostatnich targach komiksów BD Expo 98 w Paryżu, archiwalny numer "Paris Match" sprzed dwudziestu lat, na którego okładce widniała postać "Goldoraka" (tego samego, który tak gromko został potępiony we Włoszech), osiągał zawrotne ceny. Stare serie komiksów i anime cieszą się nad Loarą niesłabnącym powodzeniem, a na rynku ukazują się co rusz jakieś wznowienia, bądź nigdy wcześniej nie wydane tytuły (czasami nawet straszne ramoty). Gdybyśmy jednak sięgnęli pamięcią wstecz do lat osiemdziesiątych, wtedy wyszłoby na jaw, że telewizyjna emisja "Goldoraka" została wstrzymana ze względu na protesty nauczycieli i rodziców. A teraz to już legenda...



A W POLSCE? "POWOLI"

Do Polski, kiedy już wreszcie dotarły Wielkie Roboty, to najczęściej w zamerykanizowanych wersjach "Gatchamana", czy filmach z wytwórni Toho i Daiei (np. "MechaGodzilla"). Na początku lat dziewięćdziesiątych na kanale "Polonia1" mogliśmy podziwiać przygody "Generała Daimosa" z dubbingiem made in Italy. "Tosho Daimos" (1978-1979) jest pozycją o tyle wartą obejrzenia, że był to pierwszy serial anime, w których mecha transformował się z samochodu. Perłą w koronie okazała się być emisja na Canal+ "Ghost in the Shell" oraz czteroczęściowej serii OAV "Macross Plus", ale na tym się skończyło. Obecnie wśród najmłodszych niepodzielnie rządzi serial "Power Rangers" i nie zanosi się, żeby w najbliższym czasie coś miało zdetronizować jego pozycję (zwłaszcza, że na kasetach już ukazały się filmy kinowe).

Szansę na zaliczenie kilku wartościowych pozycji dał nam też bałagan na rynku kaset wideo do mniej więcej 1995 roku. Wtedy to ukazały się między innymi: seria "Transformers" (w sumie trzynaście kaset), "Voltron" (sześć kaset), "Robotix" (jedna kaseta), czy doskonały "Gunhed" - znakomity film fabularny, czasami powtarzany na SAT1 pod tytułem "Robot Wars". To tylko nieliczne przykłady.

Za to w komiksach susza maksymalna (buuu...). W 1991 roku na rynek wskoczył "Transformers" (okładka obok) z wydawnictwa TM Semic. Ta sama firma wydała jeszcze na licencji od Dark Horse'a "Appleseeda" Masamune Shirow, a na dzień dzisiejszy wydaje parakomiksowy "Mocny magazyn dla wojowników - Power Rangers Zeo". Na szczęście możecie jeszcze kupić polską edycję "Neon Genesis Evangelion". I póki co na nic więcej się nie zapowiada.

Cóż jeszcze mogę dodać. Mam nadzieję, że kiedyś wspólnie doczekamy jakiejś odlotowej, nowoczesnej serii japońskiej na ogólnodostępnym kanale telewizyjnym, a w punktach z prasą mangi z udziałem mechów będziemy przewalać łopatami. A na razie rządzą Zordy... cóż.

Mr.Gato

Bibliografia:
1. Schodt Frederik, Manga! Manga! The World of Japanese Comics
2. Mecha Press, #13
3. AnimeLand, #37
4. Cyber Comics

DRAGON HALF



Dziś proponujemy Wam pogodną lekturę na zbliżające się wielkimi krokami długie, deszczowe jesienne wieczory. Robimy to zawczasu, bo co do jesieni nie zna się nigdy ani dnia ani godziny. Już pod koniec sierpnia, przed rozpoczęciem roku szkolnego, niejedno ciało zadrżało na widok opadającej rankiem mgły. Na rozgrzewkę dla wszystkich nie stroniących od dobrych przygód i niewybrednego śmiechu, najlepsze będą przygody grupy stworków autorstwa znanego wszystkim dzieciom w Japonii ilustratora, Ryusuke Mity.

ZAGADKA UŚMIECHU W SMOCZYM ŚWIECIE

A gdzie szukać genezy "Dragon Halfa"? Po latach epoki tolkienowskiej, kiedy to grafomani, samozwańczo okrzyknięci Twórcami (przez duże "T") literatury fantasy, tworzyli dla kasy wielotomowe sagi z udziałem smoków, księżniczek i barbarzyńców, w końcu musieli pojawić się prześmiewcy tego gatunku. Amerykanie dorobili się parodii "Władcy Pierścieni" Henry'ego Bearda i Douglasa Kenneya, "Bored of the Rings" (polskie wydanie: "Nuda Pierścieni"; Zysk i S-ka, 1997). Anglicy mają swojego Terry'ego Pratchetta, autora cyklu o świecie Dysku, zaś Japończycy zaoferowali nam właśnie "Dragon Halfa"! Gdyby ktoś protestował twierdząc, iż najbardziej reprezentatywnym przykładem są tu "Slayers", to nic bardziej błędnego. "Slayers" to tylko młodszy kuzyn Mink i spółki. Na początku był więc "Dragon Half"...

Historie Ryusuke Mity oparte są na absurdzie i naprawdę bardzo trudno w nich o realizm. Czytelnik wkracza w świat totalnej imaginacji, gdzie gwarantem dobrej zabawy jest poddanie się regułom narzuconym przez autora. Mita upodobał sobie specyficzny rodzaj humoru, oparty na grach słownych, slapstickowych gagach, nieodzownie połączonych z mimiką i gestami bohaterów. Jednak niewątpliwie wyspecjalizował się w deformacji bohaterów - w jego mangach jest niewiele stron, gdzie bohaterowie zachowaliby w miarę naturalne kształty. Na skutek biegu zdarzeń lub gry słów zmieniają się jak za sprawą czarodziejskiej różdżki w postacie w wersji SD.

Humor ujęty w takich ramach jest, jak na japoński produkt, bardzo specyficzny. Przekracza on granice japońskiej tradycji i kultury - staje się dla nas wszystkich zrozumiały i czytelny, nie tylko pod względem humoru. Takie klimaty spotykamy zarówno w "DRAGON HALF" jak i w innych mangach Ryusuke Mity, chociażby w ostatniej - "KUROGAMI-NO CAPTURED".

Autor "Dragon Halfa" urodził się 24 sierpnia 1967 roku. W 1986 roku porzucił szkołę. Zaczął pracę w zespole twórców mang i anime. Trzy miesiące później był już odpowiedzialny za nadzór produkcji. Pod wieloma pierwszymi ilustracjami, najczęściej narysowanymi do książek dla dzieci o grach, podpisywał się dziwnym pseudonimem Futeki BANSAI. Dziś otwarcie przyznaje się do słabości, jaką ma dla wszelkiego rodzaju gier i rozrywek umysłowych. Każda wolna chwila jest w 100% wykorzystana - wypełniona pracą nad kolejnym scenariuszem, czy nad kolejnym projektem gry. Fascynacja przejawia się na każdym kroku, dlatego wszystkie wyznaczniki jego stylu, jego specyficzny humor, typ rozrysowania postaci i klimat, odnajdujemy zarówno w komiksach jak i w grach. Prócz komiksów: "Dragon Half" i "Kurogami-no captured", jest jeszcze autorem dwutomowej historii "Aitenmeio monogatari".

Warto zaznaczyć, że dwie części anime "DRAGON HALF", bardzo wierne mandze pod względem grafiki, ukazały się na rynku w Japonii odpowiednio w marcu i w maju 1995 roku, jednak na tym skończyła się przygoda "Dragona" na ekranie. A tak wielu jego miłośnikom wydawało się, że każda wymiętoszona przez nich manga powinna mieć odpowiednik filmowy. Również w Polsce "Dragon Half" stał się jednym z ulubionych tytułów wśród fanów, regularnie oglądanym na wszelakiego rodzaju spotkaniach, bądź konwentach.

RYUSUKE MITA - ILUSTRATOR

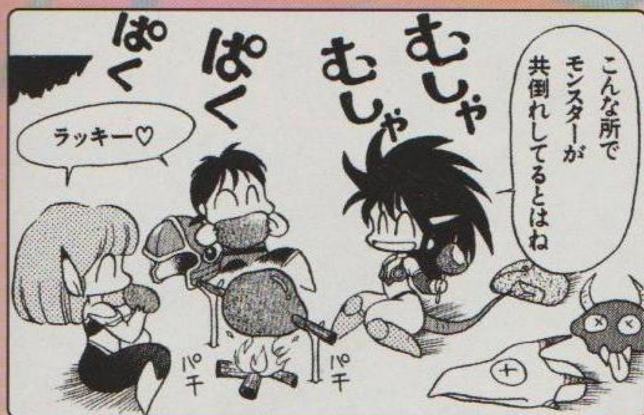
Jeżeli sztuka parodii i umiejętność rozbawiania czytelnika jest w przypadku autora "Dragon Halfa" - niczym dar wrodzony - czymś tak naturalnym i oczywistym, że nie warto nad nim strzępić sobie języka, należy zwrócić uwagę na stronę graficzną jego prac. Mita jest artystą, który ewoluuje i to dosyć szybko, co sami możemy zauważyć nawet przeglądając jedną mangę, na przykład "DRAGON HALF". Uważni japońscy czytelnicy przeanalizowali jego przypadek i stwierdzili, że pod względem spójności stylistycznej. "DRAGON" dzieli się wyraźnie na trzy etapy. Na początku bohaterowie są sympatyczni, lecz nie wyróżniają się niczym szczególnym. W trzecim tomie mangi Mita rozrysował na nowo postacie, dodał komu trzeba krągłości, zmienił bohaterom fryzury i zabawił się kolorami, ujmując wszystko w żywe, ciepłe i bardziej nasycone barwy (pierwsze strony mangi rozrysowane są w kolorze). Ten efekt szczególnie wpada nam w oczy, kiedy dobrze przyjrzymy się... oczom bohaterów. Z miejsca ulegamy hipnozie.



I wreszcie ostatni etap w ewolucji autora "DRAGON HALF". W piątym tomie mamy do czynienia z istnym szałem kolorów. Nie dość, że jest ich więcej i są żywsze, to jeszcze zaczynają być przedmiotem eksperymentów. W efekcie spoglądają na nas ze stronic mangi wielkie ślepia - są niemal jak dwa migdały, widać w nich głębię, i w niektórych scenach (oczywiście kiedy zachodzi taka potrzeba) są wilgotne, załzawione, lub nawet płaczące. Kształty sylwetek dziewczęcych ulegają z kolei całkowitej karykaturyzacji - uwagę przyciąga nowy rysunek biustu i zupełne zachwianie proporcji na linii talia-biodra. I mimo tych bardzo drastycznych zmian, całość nie wydaje się być szokująca, no może zabawnie-szokująca. Ilustracje mają w sobie niezwykły ładunek ciepła, żartu, a karykatura podkręcona grą kolorów i "głębią oczu" bohaterów powala z nóg niejednego twardziela oraz ujmuje swoją odwagą i bezceremonialnością.

GALERIA POSTACI SD

Pewnego dnia w krainie przypominającej do złudzenia świat bajkowych smoków i dziwnych stworzeń, młody, dzielny rycerz wyruszył na poszukiwanie najstraszniejszego ze wszystkich smoków, Kaiser Dragona. Dziwnym zbiegiem okoliczności i zupełnie niespodziewanie okazało się, że poszukiwany smok jest rodzaju żeńskiego - zasila nieliczną rzeszę smoczyc. Fakt ten zmienił diametralnie bieg wypad-



ków i wpłynął na dalsze losy naszego dzielnego wojaka - w obliczu wdzięków smoczycy, która w dodatku posiadała zdolność do przeistoczenia się w piękną Dulcyneę, nie mógł pozostać niewzruszony. Przepadł z kretesem - zakochał się w niej po uszy. Sprawa nabrała jeszcze większych rumieńców, kiedy na świat przyszła MINK, owoc ich miłości. Była dziewczynką, w połowie smokiem, w połowie człowiekiem, lecz - możemy być tego pewni - przerastająca swoją siłą i odwagą wszystkie stworzenia.

Mink odziedziczyła więc po swojej matce dwa rogi usytuowane na głowie za uszami, dwa małe ząbki, coś na kształt wampirzych kiełków, długi, zwężający się ogon, parę skrzydeł, umiejętność zionięcia ogniem, ale przede wszystkim olbrzymią, nieokiełznaną jeszcze przez nią samą siłę.

Przebywa w otoczeniu równie "nieziemskich" i fantazyjnych stworzeń. Jej przyjaciółką jest PIA, młoda istotka ludzkich kształtów, której zawsze towarzyszy MAPPY, zwierzątko przypominające chomika, malutka znajda, która już nie jest taka malutka i niewinna, kiedy ktoś lub coś chce nawymy-



ślać jej pani lub ją zaatakować. Przeistacza się wtedy w bestię. Kolejną przyjaciółką na dobre i złe jest RUFA, młoda dziewczyna, pół elf-pół człowiek. Wraz z całą tą barwną kompanią MINK stara się zbliżyć do cieszącego się wielką popularnością piosenkarza-idola, DICKA SAUCERA, do którego to nasza młodziutka smoczyca zionie - może nie ogniem - lecz gorącym uczuciem. Był on gwiazdą telewizji, a niemal każdy z magazynów publikował jego zdjęcie na okładce. Tym sposobem zaczyna się pasmo zwariowanych, niebezpiecznych, a czasami wręcz idiotycznych przygód, przynoszących całej kompanii masę zabawy, doświadczeń i niezapomnianych wrażeń. Lecz zaślepiona swoim uczuciem i zacięta w walce do celu, nasza smoczyca nie wie - na jej nieszczęście, a co dodaje smaczku całej tej historii - o jednej podstawowej sprawie: jej wybranek jest łowcą smoków, "dragonslayer", którego głównym celem jest unicestwienie czerwonego smoka. Wykorzystuje to wielki (i chodzi tu wbrew pozorom o wzrost) SIVA, okrutny, bezwzględny i niekompetentny władca. Nienawidzi on MINK za to, że jest ona córką kobiety, w której jest zakochany. Pod pretekstem, że MINK może zmienić się w okrutną bestię, czy też w nie wiadomo jak groźne i okropne stworzenie, stara się przekonać do swoich złowieszczych planów Saucera.

WIELE WĄTKÓW - JEDEN KŁĘBEK

Lecz ta intryga jest jedna z całego ogromu historii i wątków, na które natrafiamy w siedmiu tomach mangi "DRAGON HALF". Powracając do prapoczątków popularności tego tytułu, manga była publikowana - jak w większości przypadków dobrych pozycji - w kawałkach w jednym z miesięczników, tak aby oswoić czytelnika ze specyficznym humorem, nowymi bohaterami i oryginalnymi perypetiami. W wypadku "Dragon Half" przygoda z czasopismem, a był nim DRAGON MAGAZIN (ot tak po prostu dziwnym zbiegiem okoliczności w piśmie ze smoczkiem w tytule), zaczęła się w styczniu 1988 roku.

Kolejnym interesującym wątkiem, wnoszącym do historii oprócz nowych wyziewów smoczych nowe postacie, jest chociażby epizod z Azathodeth - trzyokim Wielkim Władcą Demonów, którego przybycie na Ziemię wiązało się z początkiem ery chaosu na naszej planecie. Jego hobby to masowa zagłada gatunku ludzkiego i otaczanie się świtą demonicznych szkarad. Jedyną istotą zdolną przeciwstawić się demonowi będzie oczywiście Mink z całym swoim oryginalnym arsenałem siarki i rosnącą (dziewczyna wszak rozwija się nieustannie...) siłą. Zdoła go pokonać i zamknąć w szczelnym magicznym flakoniku (a może lampie Alladyna?:)). Zuch "dragon-dziewczyna"!

Przy okazji bojów z demonem Mink dochodzi do ciekawych autospostrzeżeń. Odkrywa, że wzrost siły wywołuje u niej kilka znaczących zmian natury fizycznej jak i psychicznej. Otóż jeżeli przekroczy pewien próg, jej ciało zamienia się w potwornego czerwonego smoka.

Wszystkie więc jej podboje, boje i przygody, zmierzają do ściśle określonego potrzebą zmiany i ozdrowienia celu: musi znaleźć jak najszybciej magiczny napój "PID", który umożliwi jej całkowite wyeliminowanie smoczej natury. Jednak nie wie, niestety, całej prawdy o tym magicznym napoju. Jego działanie jest tymczasowe, o czym świadczy choćby przypadek Perfekcyjnej Księżniczki VENY, młodej dziewczyny, rywalki Mink. Obydwie za obiekt swoich westchnień wybrały Dicka Saucera. Z Veną wiąże się koszmarna prawda dotycząca działania magicznego napoju: jej matka - Venus (mająca materialną postać szlamu) - za cenę poślubienia Shiva, wspomnianego okrutnika, zdobyła ów napój i po wypiciu oczywiście przybrała postać ludzką. Jednak potomstwo Venus i Sivy - Vena, urodziła się pod pierwotną postacią matki, czyli szlamu! (Ewidentna parodia narodzin Venus, która narodziła się z morskiej piany.) Postać człowieczą zawdzięcza też tylko i wyłącznie magicznej miksturze, lecz nie potrwa to długo... Wszystko, co cudowne, cudownie szybko się kończy.

SMOK DOBRY NA WSZYSTKO

To tylko niewielki wycinek uniwersum "Dragon Halfa". Obie części anime w zasadzie tylko dotknęły wierzchołka góry lodowej mangi (chociaż należy przyznać, że starały się trzymać wiernie pierwowzoru). Na długie jesienne wieczory warto zagłębić się w świat zakręconych smoków, sfrustrowanych czarodziejów i bezsilnych władców. I pamiętajcie: ulgę w cierpieniu może Wam przynieść tylko dobrze wypieczony Miluś.

Bandmanka & Mr.Gato



Dragon Half

Autor: Ryusuke Mita



Final Fantasy Club

Witam wszystkich w drugim wydaniu naszego klubu! Jest ono o tyle szczególne, że po pierwsze oznacza (dzięki Waszemu listowemu poparciu) iż dział się przyjął, po drugie jest to ostatnie wydanie mające jedynie jedną stronę, a po trzecie - od przyszłego numeru zajmować się będziemy także innymi tytułami z tej serii! Pierwszeństwo będzie się tutaj należało oczywiście części ósmej, choć ze względu na zbliżający się termin publikacji Antologii postaram się także o wyszperanie paru ciekawostek odnośnie części wcześniejszych. Natomiast w części obecnej zapraszam wszystkich do dalszego opisu zadań opcjonalnych z walkami na Battle Square w roli głównej.

[...] Oto jeden z lepszych sposobów na wygranie w Gold Saucer Battle Arean. Na początku sprzęt. Ważną (choć nie najważniejszą) rzeczą jest broń, najlepsza jaką można w tym czasie znaleźć oraz zbroja i amulet. Bardzo ważne jest, aby zdobyć takie umundurowanie, które chroniłoby przed jak największą ilością odbiegających od normy stanów, m.in.: zatrucie, uśpienie, spowolnienie, darkness czy zmniejszenie. Bez tego nawet najlepsze materie się nie przydadzą. Istnieje łatwa do zdobycia zbroja chroniąca przed wszystkimi ww. zdarzeniami (niestety nie pamiętam jej nazwy), lecz będzie miał kłopoty ten, kto wylosuje ikonę "Armor is broken!" Módlcie się o łagodnego przeciwnika, a po wygranej najlepiej wycofajcie z walki. Oczywiście nici z osprzętu bez magii. Najlepiej posiadać: Restore (na poziomie umożliwiającym rzucenie Regen'a), HP Absorb, MP Absorb (obie do zdobycia na Wutai), Deathblow (Rocket Town, Fort Condor) oraz parę materii MP Up i HP Up. Przydałoby się również napakować podstawowymi Magic Materiami (osobiście polecam Comet) oraz materię Enemy Skill. Oto konfiguracja, jakiej ja używałem: Deathblow + HP Absorb, Restore + Counter Attack, Comet + MP Absorb, 2xHP Up, 2xMP Up, Lighting, Enemy Skill (Big Guard), Mime (dostępny tylko na górskim Chocobo). Wyjaśnię dlaczego Comet + MP Absorb, a nie inna materia. Comet jest bardzo skuteczny zarówno przeciwko jednemu wrogowi, jak i kilku (i to już na pierwszym poziomie), lecz dla bohaterów na niskim levelu jest zbyt drogi, aby rzucić go częściej niż raz, natomiast w połączeniu z MP Absorb może być użyty nawet trzy razy nie martwiąc się o poziom MP (bardzo ułatwia w tym momencie życie materia Mime, ale nie jest konieczna). Bardzo przydatny jest także Enemy Skill Big Guard. Można go zdobyć na plaży przy Costa del Sol: najpierw użyj Manipulate na Beach Plugs, a następnie Big Guard na sobie. Oprócz ww. składników należy zaopatrzyć się w Ethery, Turbo Ethery, Megaelixyty, i inne tym podobne "wspomagacze". Aha! Istnieje przedmiot chroniący Ciebie przed wszystkimi odbiegającymi od normy stanami, ale odradzam jego używanie, gdyż przez niego nie działa Regen. A tak rzucą się go w trzeciej walce i na jakiś czas ma się spokój z poziomem HP. Cała ta konfiguracja była testowana na Cloudzie, ale moje ostatnie doświadczenia dowodzą, że to Red XIII nadaje się najlepiej, gdyż bardzo dobrze posługuje się materią Deathblow (potrafi zadać nawet 9999 HP)!

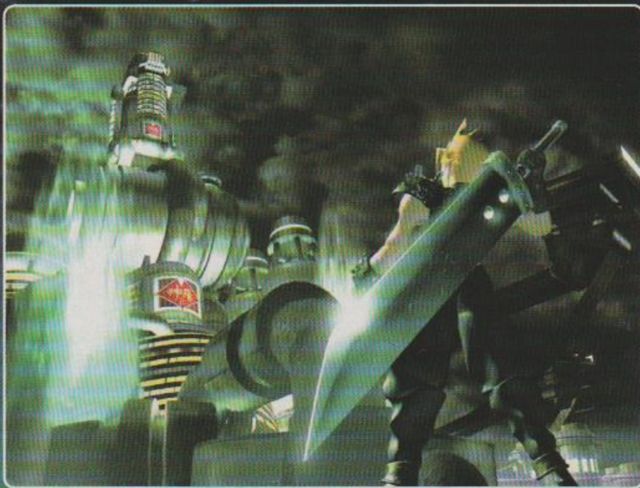
Marcin K.

Ze swej strony pozwolę sobie jedynie na małe sprostowanie - chroniąca przed wszystkimi zmianami statusu Ribbon (można ją zdobyć w Temple of the Ancients - zegar na godzinę V, w trakcie wspinaczki na lodowcu prowadzącym do krateru oraz Morphując znajdujących się w Battle Square Ho-Chu lub Master Tonberry z Northen Cave) wcale nie przeszkadza w rzuceniu Regena! Poza tym, na wyższych poziomach, z ostatnią bronią Clouda i doprowadzoną do poziomu 4x-cut materią Double Cut, wszystkie materie ofensywne stają się zbędne - Cloud radzi sobie świetnie i bez nich! Ale rozwiązanie przedstawione powyżej sprawdza się także przy niższych poziomach, jest więc bardziej efektywne.

Allor

PS: Ponieważ zostałem poproszony przez Maltę o podanie swoich preferencji, więc śpieszę donieść, że moją ulubioną postacią męską jest szukający siebie Cloud, żeńską - Aerith (postać jak dla mnie najsilniejsza duchowo, a przy tym i dokonująca największego poświęcenia).

PPS: Od przyszłego wydania klub powinien się rozrosnąć do dwóch stron - argumentowi o pojawieniu się ósmej części nawet Jedi nie mógł się oprzeć! (Bo się nie chciałem oprzeć, ha! - dop. Jedi;). Oznacza to także, że pojawi się parę ciekawostek także i o częściach wcześniejszych (Antologia to przecież także nie taka daleka przyszłość).



Położenie wszystkich sześciu Turtle Paradise Flyers'ów (po zobaczeniu wszystkich wystarczy pogadać z barmanem w Turtle's Paradise Pub w Wutai - otrzymacie niespodziankę!)

Flyer pierwszy - Midgar City, obszar obok domu Aeris. Flyer znajduje się na drugim piętrze domu w południowo-wschodniej części - wystarczy popatrzeć na papiery przytwierdzone do ściany przy schodach.

Flyer drugi - Shinra HQ. Na pierwszym piętrze sprawdź tablicę z ogłoszeniami znajdującą się przy windach. Można to jednak zrobić tylko na początku gry lub w czasie najazdu na Midgar w trakcie dysku drugiego.

Flyer trzeci - Gold Saucer. Udaj się na Ghost Square i wejdź do hotelu. Przeczytaj plakietkę z napisem Shop znajdującą się tuż przy wejściu do sklepu.

Flyer czwarty - Cosmo Canyon. Sprawdź lewy drewniany słup w Tigerlily Arms Shop.

Flyer piąty - Cosmo Canyon. Sprawdź złoty papier przy drzwiach na drugim piętrze w karczmie; znajduje się za wiszącym przy ognisku ubraniem.

Flyer szósty - Wutai. Dolne piętro w domu Yuffie. Wystarczy sprawdzić plakat znajdujący się po prawej stronie od drzwi - nie możesz się tam jednak dostać zanim nie wykonasz questu Yuffie.

Sposób na zdobycie materii Double Cut

Znajduje się ona na pokładzie Gelnikia, statku powietrznego, który spoczywa sobie na dnie oceanu w okolicy Prison Town (na mapie jest to fioletowa kropka położona najbliżej tego miejsca). Po jej "zmasterowaniu" Cloud będzie (z dobrą bronią) zadawał cztery ciosy po 9999 każdy - zamiast zwykłego ataku! Wspaniałe na Battle Arena!!!

Sposób na ostatni Limit Break Vincenta (Chaos) oraz jego najlepszą broń (Death Penalty)

Przyłącz Vincenta do drużyny i udaj się do wodospadu wpadającego do krateru (można tam dotrzeć albo przy pomocy Chocobo, albo też łodzi podwodnej). Za wodospadem spotkasz Lucrecie, której rozmowa z Vincentem rzuci nieco światła na ich (i nie tylko) przeszłość. Po jej zniknięciu opuść jaskinię, a gdy wrócisz do niej później, Vincent będzie mógł wziąć swoją broń i nauczyć się ostatniego Limit Breaka.

Sposób na pokonanie każdego wroga (Bonus Lucky Seven)

Należy obniżyć wszystkim trzem bohaterom HP poniżej 7700, następnie zastopować swoich przeciwników i końcówki HP doprowadzić do 77 (można wykorzystać Enemy Skill Chocobuckle). Gdy HP spadną do 7377, 6977 czy 5377 należy zakończyć walkę. Teraz za pomocą Potion i Hi-Potion podnieść HP do 7777. Najlepiej podpłynąć do Emeralda (Weapon pływający pod wodą nieopodal Junon Town) i trójka bohaterów rozpocznie walkę mając Bonus Lucky Seven, czyli zadając 64 uderzenia po 7777 każde! Zabicie Emerald i Ruby Weapon nie jest wprawdzie potrzebne do skończenia gry, ale skoro można to zrobić...

Tifa L. z Bydgoszczy

Sposób na ostatni Limit Break Tify, czyli Final Heaven

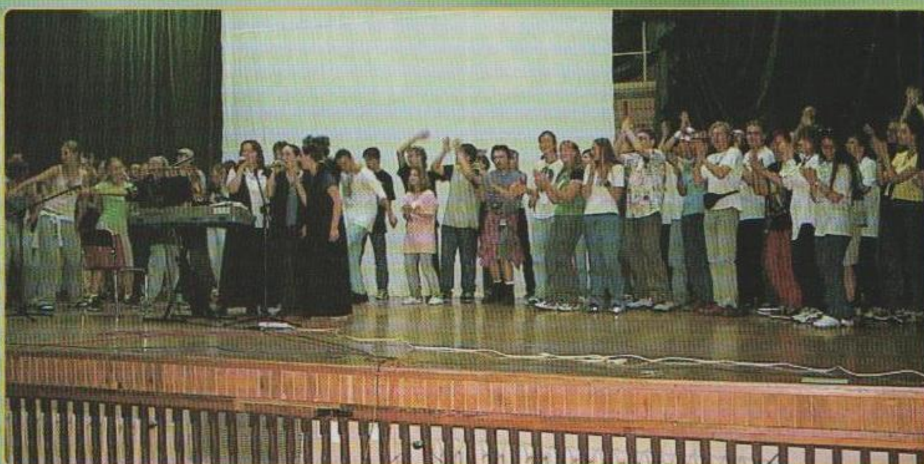
Na dysku drugim lub trzecim wybierz się do domu Tify w Nibelheim (z nią w drużynie). Wejdź do jej pokoju i zagraj temat Highwinda na pianinie (na PC będzie to: Ins, Del, +, PgDn/+, PgDn/Del, Ins, Del, +, PgDn/Ins, Enter, Ins, Del, Ins, a na Playstation: X, S, T, R1+T, R1+S, X, S, T, R1+X, O, X, S, X - gdzie "S" to kwadrat, a "T" trójkąt). Jeśli wszystko poszło dobrze, to albo otrzymasz trochę Gil, albo Cloud powie: "I know this tune, managed to play it well", albo też Tifa znajdzie zapis tej melodii - w którym to przypadku otrzymasz Final Heaven!

Sposób na zdobycie materii Alexander

Znajduje się ona w posiadaniu postaci siedzącej sobie w jaskini w prawym-górnym rogu mapy obszaru za Snowy Village (na mapie w ostatnim wydaniu Klubu odpowiadała za nią kropka podpisana Icicle Inn). Aby jednak zechciała ona z tobą walczyć, musisz wcześniej dotknąć wody w Hot Springs znajdujących się nieopodal - po wygranej materia jest twoja!

First Impact

Pewnych rzeczy opowiedzieć się nie da, więc wszyscy ci, którym nie dane było gościć na włocławskim konwencie, znanym pod huczną nazwą First Impact, niech po wszystkie czasy żałują... bądź przeczytają to sprawozdanie... Oto co się działo...


Koncert osiągnął apogeum! Marynary w górę! Odkręcić hydranty z zimną wodą!

Pierwsi konwentowicze zjawili się na miejscu, czyli w Ośrodku Sportu i Rekreacji już w piątek, kiedy to odbywały się ostatnie przygotowania do imprezy - trwał "rozruch" sprzętu, rozwieszano ekran (ale się marszczył!;), przygotowywano wejściówki, uganiano się za rozwrzeszczanymi kawaii dziewczętami;). Niestety nie dane nam było w ten dzień zasmakować czegoś więcej i już po krótkiej projekcji kilku czołówek anime oraz kawałka filmu z Jackie Chanem pt. Superglina, rzutnik wyniesiono... najlepsze czekało nas w sobotę...


Organizatorzy czuwali nad sprzętem...


Zbiorowe wycie - pl.rec.anime - najliczniejsza grupa w konkursie karaoke!

Konwentowa gorączka panowała już od samego rana. Stoiska z mangą i anime były wręcz oblegane, a większa część towaru została wykupiona już na samym początku imprezy. Słychać było głosy zachwytu i rozczarowania, no cóż - kto pierwszy, ten lepszy. Od samego rana ruszyły pokazy anime, na rozgrzewkę puszczono mangowe teledyski, a gdy już wszyscy byli rozpaleni do czerwoności, zaczęły się projekcje! Organizatorzy wychodzili z siebie i stawali obok, aby tylko wszystko szło z planem... no cóż, gdyby szło, to byłby cud - w rezultacie nie wszystkie punkty imprezy doszły do skutku, ale tak naprawdę nikomu to nie przeszkadzało. Zresztą kogo obchodzi, czego nie było, najważniejsze jest to, co było! A było bardzo dużo smacznych kąsków. Bez przerwy można było podziwiać galerie prac fanów oraz poczytać mangi w specjalnie przygotowanym do tego celu pomieszczeniu. W takiej oto bardzo miłej, bo mangowej atmosferze, minęło południe, a gdy na zegarze wybiła piętnasta, przyszedł czas na spotkanie z fanami. W spotkaniu uczestniczyli: J.P.Fantastica, Planet Manga, RAR, Waneko (patrz: wywiad w tym numerze) oraz Kawaii. ;) Jak zwykle fani mieli wiele wątpliwości, o czym nie omieszkali informować zebranych na scenie na odstrzał gości, zadając im podchwytliwe pytania. Obeszło się jednak na szczęście bez rozlewu krwi i większość problemów została rozwikłana, choć (jak zwykle) zabrakło czasu i mimo wielu pytań, trzeba było spotkanie zakończyć. Nic jednak straconego, spotkanie się skończyło, lecz impreza trwała nadal, była więc jeszcze niejedna okazja do rozmowy. No ale oczywiście bez przerwy trwały projekcje anime! Między innymi można było zobaczyć takie przeboje jak: Cowboy Bepop, Kyuketsuki Miyu TV, You're Under Arrest, Tenchi Muyo in Tokio. Kolejnym, niezwykle widowiskowym punktem programu był koncert tria Yoshiko, Mako i Ureshi (patrz: obiecany wywiad w tym numerze!), których występ po prostu wyrwał wszystkich z krzeseł i nadał rozpędu na resztę dnia. Końcówka koncertu to już istny szał - tłumy fanów na scenie i szalony śpiew aż do zachrypnięcia! Tego się nie da opisać... później było nie mniej widowiskowo, gdyż nadszedł czas na konkurs karaoke! Oj moi drodzy, ale się działo! Wśród wielu odważnych, którzy weszli na scenę i przejęli obowiązki śpiewających seiyuu, można było ujrzeć i usłyszeć pana Shina Yasudę, który w duecie z Yoshiko wykonał tytułową piosenkę z serii Neon Genesis Evangelion - owacje były huczne. Wśród wielu solistów, znalazły się również zespoły, a do najliczniejszych należała grupa fanów z internetowej listy newsowej: pl.rec.anime, którzy wystąpili w sile kilkunastu osób! Uuuffff, to był męczący pokaz. ;) Nie mniejszą sympatię zdobył sobie wśród publiczności cosplay, czyli wielkie mangowe przebieranie! Na scenie gościli: Cammy, Patlabor, Księżniczka Miyu oraz jej opiekun Larva, Lina Inverse, Naomi Armitage, Asuka z Evangeliona. Zwyciężyli - Cammy oraz Patlabor, otrzymując jako nagrodę oryginalne celuloidy, na miejscu drugim uplasował się team Miyu i Larva (którzy o mało nie spalili sceny, stawiając w ogniu odnalezionego na konwencie shinmę o imieniu... Kawaii;), natomiast trzecie zdobyła Lina Inverse. Wszyscy uczestnicy wykazali się pomysłowością i sporym poczuciem humoru - gratulujemy! Nooo, ale gdy już przebrzmiały krzyki, oklaski i nadeszła godzina duchów, a wszystko wokół spowiła ciemność, rozpoczął się długo oczekiwany seans - Evangelion True! Opracowany w polskich napisach kinowy film powstały na bazie serii tv, zrobił na wszystkich spore wrażenie. Ale to jeszcze nie był koniec, do końca było jeszcze daleko, chociaż wielu już musiało podpierać powieki zapałkami. Długo jednak czekać nie trzeba było, bo tuż po północy ruszył długo zapowiadany Perfect Blue, który wprowadził na widowni perfekcyjne pomieszanie zmysłów - film został przyjęty entuzjastycznie. Korzystając z zaistniałej sytuacji ogłoszono otwarcie konkursu wiedzy o serii Neon Genesis Evangelion. Walka była długa i zażarta, a gdy "evangelię" zakończono, ponownie zgasły światła, a na ekranie zagościło anime. Między innymi można było ujrzeć: Tenchi Muyo Manatsu no Ive, Slayers Special (w polskiej wersji!), Supercop (Jackie Chan), Ghost in the Shell Raport. I tak do białego rana...



Witamy na First Impakcie!


Cosplay! Tych dwóch szaleńców po prawej podpaliło scenę!


Czy na widowni jest lekarz!?!

Impreza była naprawdę udana i choć zaliczono kilka drobnych wpadek (a który konwent takowych nie ma?), było naprawdę miło. Pozostaje nam teraz czekać na Second Impact! Przecież nie można spocząć na laurach, gdy chodzi o byt całej ludzkości! Shinji! Pakuj się do Evy! Idziemy do boju!

Mr Jedi

FIRST IMPAKT, 14-15 sierpień 1999, Włocławek. Kontakt z organizatorami: Robin, tel. (054) 2343978, 0604-136-551, http://banzai.wwi.pl.

Cosmic Manga 2

24 lipca, słoneczny sobotni poranek. Sam środek wakacji. Zachęceni dobrym odbiorem pierwszej części imprezy zatytułowanej Cosmic Manga (patrz: Kawaii 3/99) przyjechaliśmy do Wieniawy pod Radomiem, aby wziąć udział w części drugiej. Cosmic Manga 2 odbyła się w tym samym miejscu co i pierwsza część imprezy i w zasadzie nie różniła się w jakiś szczególny sposób od swego poprzednika. Tak jak i za pierwszym razem dominowała żywiołowość, pomysłowość i dobra zabawa. Całość nie miała żadnego szczegółowo zaplanowanego programu, co bynajmniej nie przeszkadzało w tym, aby bez przerwy coś się działo. Były liczne konkursy z bardzo atrakcyjnymi nagrodami (o czym za chwilkę), sala komputerowa, sala wideo, sala rysunku



Zbiorowy taniec w rytm przeboju z anime Neon Genesis Evangelion - o rany, ale się działo!

(gdzie powstawały bardzo ciekawe prace rysowane przez fanów), natomiast w sali głównej, wyposażonej w komputer, sprzęt nagłaśniający oraz małą scenę, odbywały się wszystkie części, że tak powiem, oficjalne. W czym zawierały się również wspomniane już konkursy. Pierwszym z nich był konkurs poświęcony wiedzy ogólnej na temat mangi i anime (w którym to Mr. Root robił za jednoosobową grupę aktorską;). Nagrodami były CD z muzyką z anime oraz kasety wideo (również z anime rzecz jasna, a jakże!). W konkursie rysowania było równie ciekawie, a zwycięzczyni - Agnieszka Kal-



Było wiele okazji, aby zrobić sobie zdjęcia z fanami. Pierwsza osoba po prawej, to znana z łamów Kawaii utalentowana rysowniczka - Jolica-san (z moim gumowym kurczakiem!).

barczyk, zgarnęła najprawdziwszy artbook! Brawa dla organizatorów! Na imprezie można było nabyć fanzin klubowy, w którym oprócz tekstów znalazła się przezabawna manga pt. Czarodziejka z Radomia - autorce gratulujemy poczucia humoru! Dobra robota! Chociażby właśnie dlatego warto nabyć tenże fanzin - gorąco polecamy! Nad całością czuwał od początku do końca, tak jak i za pierwszym razem, Przemek Strzelczyk, któremu ponownie należą się brawa, gdyż człowiek ten udowodnił po raz drugi, że powiedzenie "chcieć znaczy móc" nie straciło na aktualności i każdy z fanów, jeśli naprawdę będzie chciał, może zrobić coś podobnego w swoim mieście, do czego wszystkich Was serdecznie zachęcamy. Mamy nadzieję, że będziemy mogli gościć na kolejnych imprezach z serii Cosmic Manga. Do zobaczenia!

Mr Jedi

Cosmic Manga 2, 24-25 lipiec 1999, Wieniawa koło Radomia, kon-



Na koniec było wielkie zdjęcie zbiorowe... plus uduszony gumowy kurczak.

Manga Natsu

Dnia 18-19 sierpnia w Bydgoszczy odbył się konwent "Manga Natsu", połączony z Konwentem Fantastyki. Organizatorami byli: KONTAKT - Bydgoski Klub Fantastyki oraz ANIMANGA - Bydgoski Klub Mangi & Anime. Impreza odbyła się w szkole podstawowej nr 16, która mieściła się na osiedlu niskich domków - dzięki czemu daleko było od zgiełku miasta. Oficjalne otwarcie imprezy przewidywano na godzinę dziesiątą, lecz już od szóstej można było zobaczyć grupki zapaleńców, czekających na wejście.

Nastała godzina otwarcia - wydano identyfikatory i zabawa się zaczęła. Najpierw dostępna była tylko "duża sala projekcyjna" oraz pokoik dla fanów Tekkena 3. Wtedy jeszcze nic się nie działo - muzyczka przygrywała, organizatorzy nosili sprzęt, a organizatorki "tworzyły" sztandar Manga Natsu. Nastał czas na galerię, w której znalazły się wszystkie nadesłane prace - i trzeba podkreślić, że większość z nich była naprawdę na wysokim poziomie. Tymczasem w sali obok, uczestnicy Konwentu Fantastyki rozłożyli stoły i zaczęli grać w Magic the Gathering. Fani konsoli nie czekali za długo - "wprowadzili" się do sali PSX-owej i poczęli grać w Tekkena 3 (ćwiczyli przed konkursem). Jakiś czas po tym ruszyły pokazy anime. Można było zobaczyć takie filmy jak: You're Under Arrest!, El Hazard, Tekken, dwa razy przerywane produkcjami fabularnymi - Johny Memmonic oraz Blade Runner. Jakość filmów była bardzo dobra, gorzej z dźwiękiem, który był za głośny (a może właśnie o to chodziło???). Gości robiło się coraz więcej - otworzono dodatkowe sale dla RPG-owców, oraz postawiono stoliki dla sprzedających mangi (przy jednym z nich częstowano kawą i herbatą - wliczoną w koszty imprezy oczywiście!). Niestety, sprzedających było bardzo mało - w sumie było ich dwóch: Bebe i Tenchi z #anime-pl, co nie przeszkadzało, a wręcz przeciwnie, potęgowało tłum obok stolików. Zbliżała się pora obiadowa - organizatorzy wynieśli grill i rozdawali kiełbaski - zastrzegali się także, że grill jest w pełni mangowy, co prawda nie miał dużych oczu, ale za to miał długą nogę, wiec chyba był! :) Wielkimi krokami zbliżał się cosplay - niestety nie udało się go zrealizować, gdyż było tylko trzech chętnych (co nie przeszkadzało jednemu jegomościowi chodzić przez całą imprezę w stroju karateki ^.^) - może w przyszłym roku się uda? W końcu ogłoszono wyniki konkursu na najlepszą pracę w galerii. Rozpoczynały się przygotowania do konkursu wiedzy o anime i mandze - zostaliśmy wybrani na ochotników. W międzyczasie sala galerii przekształcała się w drugą salę projekcyjną. Można było na niej obejrzeć takie hity jak 3x3 Eyes, Nadia, OMG! My jednak postanowiliśmy zostać na sali głównej i bawić się na doskonałym anime: "Ci, którzy łapią Elfy" lub "Ci, którzy polują na Elfy". Później rozpoczął się konkurs wiedzy, który wygrał Bebe (któremu z kolei podpowiadał Tenchi;). Pod wieczór sala główna została "przejęta" przez konsolowców, żądnych finału Tekkena na "duuuuuzym". Zaraz po zakończeniu finałów puszczono Slayersów. Niestety PKP podstawiała pociągi o bezsensownych godzinach, więc musieliśmy już iść. Wiemy tylko, że zakończenie imprezy planowane było na ósmą rano następnego dnia - czyli czwartek. Reasumując - konwent był ciekawy. Jego ciekawość polegała przede wszystkim na umiejętnym doborze pozycji anime. Było kilka "zgrzytów", takich jak rezygnacja z cosplaya, brak obiecywanych wywiadów z "Gośćmi" oraz brak karaoke. Mimo to, na planowanych 150 osób przyszło aż 300! Konwent uważam za udany - i sadzę, że możecie żałować tego, że Was tam nie było!



Transparent imprezy... przy wieszaniu którego wypadło przez okno sześć osób.

Tekst: Simon-W;

Foto: Faltarn

Specjalne pozdrowienia dla tej części organizatorów, których znam! Do zobaczenia za rok!!!

MADNESS'99 (Manga Natsu & Konwent Fantastyki) - 18/19 Sierpień, Bydgoszcz. Kontakt z organizatorami:
Michał Milde: (052) 3738583.



Organizatorzy konwentu Manga Natsu.

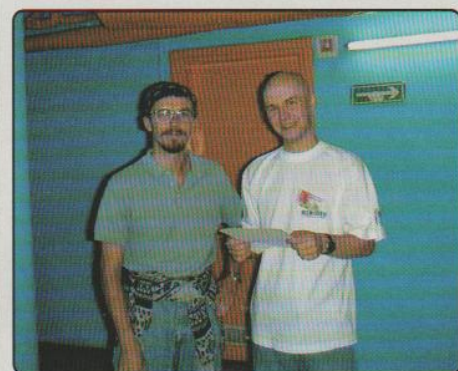
GDYŃSKI "ŚWIAT MANGI"

Oczami organizatora

Niebo (w sensie meteorologicznym) po raz kolejny okazało się łaskawe dla gdyńskiej imprezy "Manga no Sekai". Po kilku dniach w pogodową kratkę przywitało uczestników błękitnym, niemal bezchmurnym niebem. Miejscem, w którym odbyła się piąta już edycja tego spotkania fanów mangi i anime był budynek Polskiej YMCA przy ul. Żeromskiego.

Jak zawsze tłum przed i wewnątrz budynku. Niespodziewanie skąpa ilość firm sprzedających wytwory japońskich rysowników. 28 sierpnia, sobota, godzina 11.00, wielki start...

Teraz gdy piszę ten tekst jest już "po bólu" i można się pokusić o podsumowanie imprezy określanej w trakcie poprzednich edycji jako największej w Polsce. Dotychczas oddawaliśmy w takich wypadkach głos osobom odwiedzającym MnS. Można było pomarudzić na temat organizacji, sprzętu i towarzyszących zjazdowi paneli. Tym razem postanowiliśmy spojrzeć na temat od strony kuchni i namówić do rozmowy któregoś ze sprawców. Było ciężko... Bronili się jak mogli, aż w końcu padło na Arka Cicholińskiego "Arkadego", który (jak zgodnie oświadczyli jego koledzy) miał na głowie najwięcej spraw ogólnie-organizacyjnych...



Demonek i Arkady, czyli organizatorzy na kilka minut przed godzina 0.

Kawaii: Widzę, że wizualnie wyglądasz nieźle. Jakie wrażenia po MnS5?



Członkowie klubu Maneki Neko ze Szczecina.

Arkady: Było w porządku... Udało nam się uniknąć bałaganu z MnS4. Ustaliliśmy, że projekcje kończą się o godzinie 22. Nikt nie koczował na sali, ale mógł spokojnie wypocząć w domu i wrócić w niedzielę ze świeżymi siłami. Dla przyjezdnych dostaliśmy po-


Hol YMCA...

koje, w których można było schować rzeczy osobiste, a w nocy się przespać. Było kilka problemów, gdy posiadacz klucza od danego pokoju gdzieś znikał. W przeciwieństwie do MnS4 obyło się bez problemów z alkoholem czy paleniem na terenie YMCA. Sprzęt nie zawiódł, zbudowali nam porządny ekran i podest...

K: Przy takich okazjach warto spytać o frekwencję...

A: Zjawiło się około 300 osób. Spodziewaliśmy się trochę większej ilości ludzi, bo tylko w ramach rezerwacji mieliśmy zapowiedzianych ponad 300 gości. Z listy zjawiła się nieco ponad połowa.

K: Po MnS 4 wiele osób miało sporo zarzutów pod kątem organizacji...

A: Niestety, były to zarzuty uzasadnione. Dotyczyło to m.in. czasu trwania poszczególnych elementów imprezy. Trudno było nad tym zapanować... Co chwilę ktoś wpadał. Zrób to, załatw tamto. Trudno być w kilku miejscach naraz. Obecnie, mam nadzieję, udało mi się stworzyć odpowiedzialne grupy, które dawały sobie radę same. Szczególnie ekipa techniczna, która zajmowała się wyświetlaniem filmów. Sami dbali o sprzęt, pilnowali czasu... Prawie nie było zmian w planie projekcji...

K: Teraz o filmach... Czego mogą żałować ci, którzy do Gdyni nie dotarli?

A: Hmm... Na pewno projekcji pierwszego, moim zdaniem, poważnego tłumaczenia "Mononoke Hime". Decyzja o projekcji zapadła w nocy z soboty na niedzielę. Prócz opornego genlock'a problemem okazał się videoscop, który mimo dobrej


Budynek YMCA Gdynia i wspomniane niebiesciutkie niebo...

jakości podbijał nieco kolory i zbyt je przejaskrawiał. Poza tym oczywiście "Nausicaa". Udało nam się ją zsubować i wyszło to dobrze. No i "Laputa", ale ta pochodziła od Robina i można by miejscami dyskutować. To jego wersja i jego tłumaczenie. Pokazaliśmy "Berserk'a" - to nowa seria, choć może trochę miejscami zbyt brutalna. Mimo, że zapowiadaliśmy dwa odcinki, ze względu na nieletnich i ich rodziców zdecydowałem, że poszedł tylko jeden. Coś jeszcze?... Może "Tenchi Muyo in Tokyo". Zupełnie nowa rzecz...

K: Jak twoim zdaniem bawili się uczestnicy...

A: Chyba nieźle... Tak myślę... Udało nam się zapewnić sporo ciekawych filmów. Zawiódł konkurs muzyczny, ale ilość uczestników była zbyt mała. Chyba udał się cosplay... Nie miałem czasu tego obserwować, ale poziom był niezły...

K: To co od razu się rzucało w oczy to małe zainteresowanie firm sprzedających mangi i anime...

A: Rozesłaliśmy zaproszenia do wszystkich, których adresy posiadaliśmy. Niestety termin nałożył się z Polconem. RAR przygotowywał się na to od dawna. Mangazyn tłumaczył się uczestnictwem w "Dniach Japońskich" w jakimś bliżej nie określonym mieście. "JP Fantastica" mogła się pojawić jedynie z "Czarodziejkami", bo "Akira" im się skończył. Niestety również nikt nie dojechał... Dopisał jedynie "Comics Universum" i Mr. Root. Ten ostatni przywiózł filmy i mangi po promocyjnych cenach.

K: Wiem, że za chwilę macie spotkanie w gronie organizatorów. Podsumowanie imprezy?

A: Jak najbardziej. Pogadamy... Podsumowanie przychodów... rozchodów... odchodów (śmiech).

K: Czy nie warto by się zastanowić nad lepszym zgraniem imprez na terenie kraju? W tym roku kilka z nich niemal wlazło na siebie.

A: Niestety, faktycznie okresy między nimi były zbyt krótkie. W naszym wypadku sporo zamieszania narobił Robin z "First Impact". On zapowiadał się na koniec lipca, my na 15 sierpnia. Na początku lipca wyszło jednak, że Robin ma umowę z właścicielami sali we Włocławku. Zawiodły terminy, a on już wszedł


No i zaczęło się...

w to finansowo i musiał się wywiązać... Trudno, musiałem mu przyznać rację... No, ale na koniec sierpnia zrobił się tłok... On, Bydgoszcz, my...

K: No i tradycyjnie na koniec... Co z MnS numer 6?

A: Zastanawiamy się czy jest sens robić tak duże rzeczy częściej niż raz do roku. Na pewno łatwiej jest się wtedy przygotować... Można zadbać o sponsoring. Istnieją różne firmy, Urząd Miasta, Wydział Kultury... Pisma o wspomożenie trzeba składać odpowiednio wcześniej.

K: Czyli kalendarzowo rok 2000?

A: Namawiają nas na wcześniejsze terminy. Być może w ferie...

K: Oby słowo ciałem się stało... Dziękuję za spotkanie i czekamy na MnS6...

A: Dziękuję.

Z Arkiem Cicholińskim rozmawiał:

Darek Styrna

ŚWIAT MANGI 5 - 28-29 sierpień, Gdynia - YMCA. Kontakt: Demonek (Tomek), tel. (058) 671-62-50, 0602 66-24-09 (prosić Włodka), 0501 17-84-95 (prosić Sławka), e-mail: teclis@box43.gnet.pl, WWW: http://www.gdynia.ids.pl/~gabriel/


"Comics Universum" nie zawiódł!...

Zadupie 99

Na dni trzeciego i czwartego lipca bieżącego roku zarządzono w Polsce pierwszy obóz treningowy NERVu, określony kryptonimem Zadupie 99. Nazwa ta co prawda niewiele się z tematem przewodnim kojarzy, ale za to w pełni oddaje lokalizację obozu... Ze względu na jej tajność powiem tylko tyle, że do najbliższego sklepu było jakieś dziesięć kilometrów, wokoło szumiał sobie las, a o bezpieczeństwo bunkra dbali jak najbardziej rzeczywiści osobnicy z jak najbardziej prawdziwą bronią długą zwaną popularnie kałaszami. Uczestnicy szkolenia wybierani byli na zasadzie "kto pierwszy i lepszy", a ze względu na nieprzekraczalny limit siedemdziesięciu dusz trzeba się było


Typowi kadeci w trakcie szkolenia.

wykazać nie lada refleksem. Nie był to zresztą warunek jedyny, wymagane było także wielkie samozaparcie - z Wrocławia do Sokółki jechało się jakieś czternaście godzin... ale było warto! Myślą przewodnią było bowiem ponowne rozbudzenie (jakby ktoś przez przypadek kiedyś zwątpił) zamiłowania do anime, tudzież mangi. W roli głównego "rozbudzacza" wystąpił tutaj duży kolorowy telewizor wraz z podłączonym doń magnetowidem oraz sala z krzesłami. Nie brzmi to może okazale, ale przy takiej liczbie uczestników rzutnik czy sala kinowa wcale nie były potrzebne. Zresztą i tak najważniejsze było to, co na tym ekranie puszczano! A w tej dziedzinie o żadnej zaściankowości mowy nie było: w pierwszym rzucie poleciały takie tytuły jak DNA², Golden Boy, Slayersi czy Lupin III! Na deser zaserwowano zaś Whisper of the Heart oraz Weiss Kreuz (w wersji japońskiej - bo innej jeszcze nie ma) organizując w międzyczasie dwa konkursy - ze znajomości fragmentów co bardziej znanych anime oraz towarzyszącej im muzyki. Zwycięzcy i


Wytłumaczenie zasad konkursu wcale nie było takie proste...

finaliści zostali obdarowani kubkami i plakatami związanymi z szeroko rozumianą tematyką Evangeliona. Po projekcjach (trwały, z przerwami na konkursy, od 9 rano do 23 non-stop!), organizatorzy postanowili kadetów rozruszać i zaryzykowali coś w rodzaju dyskoteki. Pomysł spotkał się jednak z bardzo średnim przyjęciem i po godzinnej zabawie w łapanie "chętnych" oraz ucieczkę tychże na świeże powietrze, przystąpiono do przedostatniego punktu programu: "Nocy z hentai"! Był to zresztą jedyny sposób na zaciągnięcie ludzi do środka (a kilkoro kadetów zdążyło się już w międzyczasie natknąć na ochronę...), choć o waleniu do środka drzwiami i oknami mowy nie było - cóż, podróż i wyczerpujący program dzienny dawały już o sobie znać... Około trzeciej nad ranem przystąpiono do ostatniego punktu zajęć, czyli koncertu życzeń. Został on zdominowany przez kolejne epizody Slayersów (puszczone zostały chyba wszystkie, którymi dysponowano!) oraz kończące imprezę Those, Who Hunt Elves. Na sali projekcyjnej, zastępującej niektórym także i sypialnię, zostali już zresztą tylko najbardziej wytrwali, pozostali zaś "gdzieś" się porozłazili... Projekcje anime nie były jednak jedyną atrakcją. Dla chętnych dostępny był bowiem także kącik z mangami, a przedkładający trening fizyczny nad umysłowym mogli wziąć udział w zmaganiach z piłką i dwoma bramkami w rolach głównych. W sumie Zadupie 99 nie było więc może i konwentem typowym, ale jeśli ktoś przyjechał tutaj przede wszystkim po to, by oglądać anime, zawieść się nie mógł. Z tego też powodu już teraz poszukiwana jest nowa lokalizacja imprezy - bo przyszłoroczna frekwencja, po obecnym sukcesie, będzie na pewno dużo większa!

Allor

Tenno - niebiański władca. Tak właśnie brzmi dosłowne tłumaczenie oficjalnego tytułu japońskiego monarchy. Określenie mikado (mi-ka-do czyli wielka czcigodna brama) jakim posługiwano się jeszcze w XIX wieku zanikło już zupełnie i używa się go zdawkowo jedynie w literaturze (najczęściej w poezji). Podobnie zresztą jak chińskiej formy słowa "niebiański władca" - ten-si (syn nieba).

TENNO czyli BOSKI WŁADCA BEZ NIEBA...


Cesarz Hirohito w otoczeniu rodziny w Nowy Rok. Siedzący od lewej: następca tronu książę Akihito, JCW Hirohito. Drugi od prawej stoi obecny następca tronu, książę Hiro (obecnie Naruhito).

HISTORIA...

Pochodzenie japońskich władców ginie w legendarnej pomroce dziejów, a jego sytuacja w państwie, mimo czci jaką mu oddawano, zmieniała się w zależności od tego, kto akurat dzierżył w ręku władzę wojskową.

Za pierwszego cesarza w dziejach Japonii uważa się księcia Iware (Iwarehiko), będącego prawnukiem bogini słońca Amaterasu. Ów wojowniczy arystokrata wyruszył z południowego Kyushu z ziemi Hyuga, by podbić wschodnich barbarzyńców. Swoją kampanię zakończył szczęśliwie w 660r. p.n.e. i w miejscowości Kashihara (pref. Nara) założył stolicę świeżo zdobytego państwa, któremu nadał nazwę Yamato. Sam oczywiście przyjął godność cesarską (za oficjalną datę tego wydarzenia przyjęto 11 lutego). Do historii przeszedł jako Jimmu.

Z okresu archaicznego w historii Japonii wyróżnili się szczególnie dwaj władcy. Cesarz Ojin, który mimo, że tak naprawdę nie zrobił nic, zrządzeniem boskim w łonie swojej matki cesarzowej Djingo podbił Koreę. Cesarzowa stanowi zresztą jedną z najbarwniejszych postaci prehistorycznych władców Yamato. Pisaliśmy o niej z okazji Dnia Kobiet w roku '98. Niesprawiedliwością jest, że historycy nie zaliczyli jej w poczet władców, a uznali jedynie za regentkę. Drugą postacią z którą możecie się często spotkać jest tenno Nintoku, który rządził w Naniwa (Osaka). Podobno zniósł wszystkie podatki, gdy zobaczył nędzę swojego ludu i sam żył w niedostatku do czasu aż uznał, że sytuacja się poprawiła.

Chociaż potomkowie słonecznej bogini niezaprzeczalnie cieszyli się ogromnym autorytetem i ich władza nie podlegała dyskusji, to jednak państwo rozrastało się i kierowanie nim zaczynało być rzeczą skomplikowaną i niełatwą. Skutki tego były takie, że kolejni cesarze zaczynali popadać w zależności od lokalnych wielkich rodów, które stanowiły coraz potężniejszą siłę militarną.

W 710 roku n.e. Nihon (Yamato przestało być oficjalną nazwą państwa podczas panowania cesarza Tenchi) uzyskał pierwszą stolicę z prawdziwego zdarzenia. Stała się nią Nara. Oczywiście dotychczas też istniały stolice. Siłą rzeczy było miejsce skąd rządził władca. Tyle, że po jego śmierci uznawano takie miejsce za nieczyste i szukano nowego miasta. Nara została zaprojektowana z rozmachem na wzorach Państwa Środka. Na podobnych zresztą regułach oparto życie dworu cesarskiego, formalizując co się dało; od strojów i sposobu składania ukłonu, do składu świty poszczególnych dostojników włącznie. W tym okresie autorytet władzy cesarskiej zaczął mocno podupadać. Do łask doszło duchowieństwo buddyjskie i przykładowo mnich Dokio będący doradcą cesarzowej Koken miał władzę równą najpotężniejszym ministrom. Doprowadziło to do tego, że uznano kobiety na tronie Nihon za "element wysokiego ryzyka" i musiało minąć niemal 1000 lat nim na tronie Japonii ponownie zasiadła przedstawicielka płci pięknej.

Ale powróćmy do wczesnego średniowiecza. Rządzący wówczas ród Fujiwara doprowadził do tego, że na tronie osiadł cesarz Kammu. By odsunąć się od kręgów klasztorów buddyjskich władca zdecydował się na przeniesienie stolicy do Nagaoka, a w końcu zdecydował się na budowę od podstaw nowego miasta nazywanego "stolicą spokoju" Heian-kio (obecnie Kioto), które pozostało stolicą cesarską aż do 1868 r. Był to okres, gdy cesarz wciąż mocno dzierżył władzę w swoich rękach. Kammu przeprowadził między innymi szereg pacyfikacji, które oczyściły kraj z niesfornych grup osadniczych i zepchnęły ludy Ainów na Hokkaido. Od czasu Kammu postać cesarza zaczęła się chylić do roli marionetki. Do władzy ponownie doszły potężne klasztory buddyjskie. Wykorzystywano również niebezpieczny precedens możliwości abdykacji cesarza. Możnowładcy z rodu Fujiwara osadzali na tronie 5-10 letnich chłopców i zmuszali ich do ustąpienia nim osiągnęli pełnoletniość lub umocnili się na tronie. Tenno stał się bardziej symbolem religijnym, niż konkretną siłą. Do jego obowiązków należało projektowanie strojów, uroczystości i pisanie poezji.

Nic nie pozostaje jednak bez echa. Wyspecjalizowani w intrygach dworskich Fujiwara zostali odsunięci od władzy przez walczące o sukcesje rody


Następca tronu z małżonką w dniu ślubu.


Cesarz Hirohito w towarzystwie prezydenta Reagana.


Cesarz Meiji.


Cesarz Meiji podczas manewrów.

Taira i Minamoto. Początkowo triumfujący Taira (lub Heike) po bitwie pod Dan-no-ura w 1185 r. zostali wycięci w pień przez Minamoto (lub Genji). Minamoto Yoritomo sięgnął po najwyższy urząd wojskowy, który zapewniał mu, mimo pozornego poddaństwa najwyższej władzy cesarskiej, nieograniczoną władzę w kraju. Został Sei-i-tai-shogun czyli "wielkim hetmanem dla podboju dzikich". Rozpoczęły się rządy bakufu. Władzę kolejno obejmowały potem rody Hojo, Ashikaga, Oda Nobunaga, Toyotomi Hideyoshi i w końcu ród Tokugawa. Z tego rodu pochodził ostatni shogun w dziejach Japonii - Yoshinobu, który 15.12.1867 roku złożył rezygnację z urzędu na ręce wstępującego na tron tenno Mutsuhito, czyli późniejszego Meiji. Co działo się w epoce Meiji i dlaczego ten właśnie cesarz jest uznawany za wybitną postać w historii nowożytnej Japonii napiszę już wkrótce. Jego wnuk tenno Hirohito po przegranej przez Japonię wojnie zmuszony został dnia 1. kwietnia 1946 roku do kroku, który spowodował w Japonii szok. Wyrzekł się swojego boskiego pochodzenia... Japonia z monarchii stała się monarchią konstytucyjną, a władca z osoby "świętej i nietykalnej" stał się "symbolem państwa i jedności narodu".

Obecnie cesarz nie posiada żadnej władzy w zakresie bezpośredniego sprawowania rządów. Mianuje desygnowanego przez parlament premiera i desygnowanego przez gabinet prezesa Sądu Najwyższego. Ponadto ogłasza w imieniu narodu (za


JCW Akihito podczas zagranicznej wizyty.

aprobatą gabinetu) poprawki do konstytucji, prawa, dekrety, traktaty, zwołuje parlament, zarządza wybory powszechne, przyznaje odznaczenia i spełnia funkcje reprezentacyjne.

TERAŹNIEJSZOŚĆ...


Rodzina cesarska - siedzący od lewej: księżna Masako, JCW Akihito, księżniczka Mako, JCM Michiko, książę Naruhito; stojący od lewej: księżniczka Nori, książę Akishino, księżna Kiko z księżniczką Kako na rękach.

Czy wiecie, że japońska dynastia jako jedna z nielicznych, a obecnie bodaj czy nie jedyna, może się poszczycić nieprzerwaną linią genealogiczną? Tak, tak... Obecnie panujący Jego Cesarska Wysokość Akihito, może bez zmrużenia oka oświadczyć, że jest w linii prostej potomkiem legendarnego Jimmu.

Chciałbym obecnie napisać coś o władcach, którzy siedzieli na tronie cesarstwa "za moich czasów"...

Nieżyjący już cesarz Hirohito urodził się w Tokio 29.04.1901 roku. W czasie swojego panowania osiągnął dwa rekordy. Był najdłużej żyjącym (87 lat) i najdłużej panującym (62 lata) władcą Japonii. Jego żona Jej Cesarska Mość Cesarzowa Wdowa Nagako urodziła się w Tokio 06.03. 1903 roku jako najstarsza córka księcia Kuni i wyszła za mąż za ówczesnego następcę tronu 26.01.1924 roku. Dwa lata potem w grudniu została cesarzową Japonii.

Jego Cesarska Mość Akihito urodził się 23. grudnia 1933 jako piąte dziecko, ale pierworodny syn cesarza Hirohito noszącego pośmiertne imię Showa (*) (oświecony pokój) i cesarzowej Nagako. Młodszym bratem Jego Cesarskiej Mości jest książę Hitachi. Jak każe tradycja, młody następca tronu w wieku trzech lat został oddany na wychowanie szambelanowi i wyznaczonym opiekunom. Wykształcenie JCW Akihito odebrał w Japonii na Uniwersytecie Gakushuin. W kwietniu 1959 roku jako następca tronu poślubił Shoda Michiko (obecnie Jej Cesarską Mość Michiko). Ślub ten był szokiem dla opinii publicznej, bowiem Jej Cesarska Mość, mimo że pochodziła z rodziny majętnej, to jednak nie miała nic wspólnego z arystokracją.

Jego Cesarska Wysokość wstąpił na tron 12 listopada 1990, a dla ery swojego panowania przyjął nazwę "Heisei". Jest 125 cesarzem w historii Japonii.

Para cesarska ma troje dzieci. Urodzony w 1960 roku Jego Cesarska Wysokość Następca Tronu Naruhito (wcześniej książę Hiro). Książę Hiro jako pierwszy następca tronu nie został odebrany rodzinie i był wychowywany w pałacu. Również jako pierwszy w historii kształcił się za granicą, w Anglii. W 1993 roku poślubił on Owada Masako, córkę ówczesnego wiceministra spraw zagranicznych. Zatem idąc w ślady ojca nie szukał żony wśród arystokracji. Następca tronu jak na razie nie posiada potomstwa.

Jego brat, książę Fumihito urodził się w 1965 roku. W czerwcu 1990 przyjął tytuł księcia Akishino i poślubił Kawashima Kiko, córkę profesora Uniwersytetu Gakushuin. Książęca para ma dwie córeczki. Ośmioletnią księżniczkę Mako (pierwsza wnuczka Ich Cesarskich Mości) i pięcioletnią księżniczkę Kako.
Trzecim dzieckiem pary cesarskiej jest urodzona w 1969 roku księżniczka Sayako. Jej tytuł to Nori-no-Miya.

Chciałbym zaznaczyć, że po zniesieniu tytułów lordowskich po II Wojnie Światowej tytuły książęce należne są jedynie najbliższej rodzinie cesarskiej. Płeć piękna rodziny cesarskiej po zamążpójściu traci prawo to tytułu.

Prywatnie Jego Cesarska Mość Akihito uchodzi za osobę raczej nieśmiałą. W kręgach naukowych uchodzi za specjalistę w wydzielonej tematyce biologii morskiej. Prawdopodobnie ma to po ojcu, który dał się poznać jako znawca i badacz w tematyce poznawania życia podmorskiej fauny. Ale to nie wszystko. Jego Cesarska Mość pasjonuje się również muzyką, a cała cesarska rodzina dzielnie mu w tym sekunduje...

Jego Cesarska Mość jest świetnym wiolonczelistą, jego małżonka akompaniuje mu na harfie. Książę Naruhito gra na altówce, jego brat na gitarze, a księżniczka Nori na fortepianie. Bywalcy dworu twierdzą, że nieraz pałac rozbrzmiewa dźwiękami improwizowanych koncertów Griega, Mozarta i Beethovena. Jak to określił główny szambelan dworu, Yatsuo Shigeta - "Rodzina cesarska jest rodziną pełną słodkiej muzyki".

Darek Styrna

(*) - Pisałem już o tym nie raz, że każdy cesarz obejmujący tron przyjmuje dla okresu swoich rządów jakąś nazwę (hasło będące myślą przewodnią ery). Najczęściej jest ona potem przyjmowana jako imię pośmiertne władcy. I tak tenno Mutsuhito (dziadek cesarza Hirohito) jest bardziej znany jako Meiji.

LISTA PRZEBOJÓW

Regulamin:

1. Głosy oddajemy tylko na kartkach pocztowych.
2. W danym numerze można oddać tylko po jednym głosie na dowolne listy, czyli np. używając jednego kuponu "lista przebojów" - patrz: lewy górny róg, można wytypować jedno anime, jedną mangę itd.
3. Głosy nie spełniające powyższych warunków, nie będą brane pod uwagę.
4. W głosowaniu biorą udział tylko kartki z przyklejonym kuponem „lista przebojów", wyciętym z czasopisma.

Redaguje: Mangosia

TOP TEN MANGA

1. Neon Genesis Evangelion
2. Sailor Moon
3. DNA²
4. Lady Oscar
5. Tenchi Muyo
6. X/1999
7. Slayers
8. Dragon Ball
9. Akira
10. Ranma 1/2



Neon Genesis Evangelion © Gainax/Project Eva/TV Tokyo/NAS

TOP TEN ANIME

1. Sailor Moon
2. Armitage III
3. Tenchi Muyo!
4. Iria
5. Neon Genesis Evangelion
6. Macross Plus
7. Slayers
8. Ranma 1/2
9. 801 TTS Airbats
10. Ghost in the Shell



Sailor Moon © Naoko Takeuchi/Kodansha/Toei Animation



Piszę w związku z listem Erato-chan z Kielc (Kawaii 5/99). Jestem ogromnie poruszona tym, co przeczytałam i - choć wypoczywam na kolonii i właśnie zaczęła się cisza nocna - od razu po przeczytaniu tego listu usiadłam do stołu i piszę do Was. Otóż ja też jestem z woj. świętokrzyskiego i też brałam udział w olimpiadzie polonistycznej w bieżącym roku. Jednak mi udało się znaleźć w gronie laureatów i bez egzaminów przyjęto mnie do liceum, do klasy humanistycznej. Ja - tak samo jak Erato-chan - również uparcie od września robiłam powtórki, czytałam podane lektury i jestem pewna, że ona wie o ojczystym języku nie mniej ode mnie. A jednak, jak widać - nie tylko wiedza się liczy. 10 kwietnia rzeczywiście odbywał się I (pisemny) etap konkursu i - być może nie uwierzycie - ja wybrałam ten sam temat, co Erato-chan i również chciałam pisać o M&A. Jednak pomyślałam o tym, jak otoczenie podchodzi do moich zainteresowań: "bajek", "obrazków" i "czarodziejek". Zrezygnowałam. Napisałam bardzo obszerną, wierszowaną w połowie pracę na temat: "Jaką historię opowiedziałby kamień, gdyby umiał mówić?". Dostałam za nią 45 pkt. 8 maja odbywały się eliminacje II etapu olimpiady. Tam też dowiedziałam się, że pewna osoba otrzymała za pracę pisemną 9 pkt./50 możliwych. Był to najsłabszy wynik. Tak bardzo było mi żal tej osoby, gdyż wiedziałam, ile ciężkiej pracy wymagało dostanie się do finału. (Erato, czy my nie spotkałyśmy się czasem w SP11?). Gdybym wtedy wiedziała, o czym była ta praca, to Erato, biegałabym za tobą po całym budynku szkoły (tak trudno mi znaleźć w pobliżu fanów M&A!). Uważam, że "Komisja" jest co najmniej ograniczona. Erato, nie pękaj! Jeżeli jesteś dobra, to do Twojej wymarzonej szkoły Cię przyjmą. Życzę Ci tego! Bardzo proszę Cię o kontakt (a także wszystkie osoby zainteresowane tematem).

Arenis, Kozubów 139, 28-400 Pińczów

(...) Ostatnio usłyszałam stwierdzenie pewnego amanta o nieokreślonej osobowości i wyglądzie zewnętrznym. Otóż (zacytuję): "Manga jest dla gejów." (...). Nigdy nie myślałam o tym w ten sposób... Ja mogę z pełną świadomością zaświadczyć, że gejem nie jestem, więc widocznie gość nie zdawał sobie sprawy, ze swojej omylności. Niestety jest jeszcze wielu takich nieświadomych ziomków, którzy myślą podobnie. Byłam świadkiem perfidnego poniżania nieznanego mi dotychczas kolegi, który został przyłapany na kupnie "Kawaii". Znając się trochę na psychice ludzkiej (w tym przypadku niezbyt rozwiniętej i skomplikowanej) postanowiłam wyratować z opresji nieszczęśnika. Krzyknęłam (nie za głośno): "Ładnie to tak kupować pisma z gołymi babkami?" - publika zamilkła. W głowach napastników zajaśniała tylko jedna myśl - "Gołe BABKI?!" Chyba instynkt ich poniósł, ponieważ wyrwali biednemu koledze "Kawaii" i z pasją poczęli szukać panienek. Ich zgłodniałe oczy zatrzymały się na May (Kawaii 18). Nie będę przytaczała komentarzy. Trochę zawiedzeni napastnicy (że Maya była ubrana i miała zielone włosy) oddali wreszcie łup ("Kawaii" w strzępach) i odeszli pomrukując coś niecoś. Zapoznałam się z nowym kolegą, który był trochę zszokowany (w końcu uratowała go kobieta - a powinno być na odwrót, no nie?). Okazało się, że ma pokaźną kolekcję anime (więc się opłaciło). (...) Tak więc chcę jeszcze tylko pozdrowić redakcję (ja się nie podlizuję ^_^) i z przykrością stwierdzić, że chomiki śmierdzą.

Kei W.

He!? Nooo, moja droga. A kto ci je kazał wąchać, co?! Po takim tekście, to będziesz musiała ratować z opresji. siebie - Alfred! Poczekaj! Zostaw ten kindżał! Powiedziałem...!

(...) 9 dni temu były moje urodziny. Nie mogłam zrobić imprezy i zaprosić koleżanek, bo wyjechały... Spędziłam ten dzień w towarzystwie najbliższej rodziny. Za to dostałam OAV "Sol Bianca" część 1i2 (jesteś kochany, Tato!). Nawet mój Brat zrobił mi niespodziankę - kupił mi grę. Kocham moją rodzinę, bo akceptuje moje hobby (moja Mama uwielbia "Sailor Moon" i cały serial ogląda razem ze mną, podobają się jej również moje rysunki) i nie uważa mnie za zdziecinniałą (mój Brat z kolei nie lubi "SM", ale "El-Hazard" i "Tenchi Muyo in love" ze mną obejrzał - padł ze śmiechu z Mihoshi). Moja Mama bardzo Was lubi i chętnie czyta artykuły o Japonii. Powiedziała, cytuję: "W Kawaii pracują mądrzy ludzie - nie to co w tych "biiii! - cenzura tytułu - dop. red." i innych pismach kobiecych. Dziwne, że takie gazety utrzymują się na rynku, a Kawaii - nie." Co Wy na to? (...)

Sayuri, Warszawa

A my na to, jak na lato. :) A tak poważnie - dziękujemy Mamie za ciepłe słowa, a Tobie życzymy z okazji Twoich urodzin wszystkiego co najlepsze i najbardziej mangowe na świecie. Pozdrawiamy również resztę Twojej rodziny!

(...) Piszę do Was, ponieważ chciałam Wam podziękować za udostępnienie nam (tj. mangamaniakom) adresu Klubu Korespondencyjnego w Japonii. Napisałam list do tego klubu, przedstawiając się w nim i opisując swoje hobby (manga i anime). Przez cztery następne miesiące, codziennie niecierpliwie oczekiwałam odpowiedzi. Gdy tylko "letterman" wkładał korespondencję do skrzynek, zbiegałam z drugiego piętra na dół (mieszkam w bloku), by sprawdzić, czy przypadkiem to nie list z Kraju Kwitnącej Wiśni. Otwierałam skrzynkę drżącymi rękami. Ale na ogół okazywało się, że to tylko rachunek za telefon. Wtedy wracałam zrezygnowana do domu. Jednak moje czekanie opłaciło się. Tego szczęśliwego dnia (8 lipiec 99) byłam u babci. Nagle zadzwonił telefon, a ja podniosłam słuchawkę: Ja: - Słucham., Mój brat: - Beata?, Ja: - Tak., Mój brat: - Mam dla ciebie wiadomość (w tej chwili mama zabrała bratu słuchawkę), Mama: - Zaczekaj, ja powiem. Beatko! Czekałaś na to!, Ja: - Na co mamo?, Mama: - Dostałaś list z Japonii, od Tomoko, ale nazwiska nie umiem odczytać (w tej chwili wydałam z siebie donośny okrzyk radości). Na następny dzień mama przyjechała do babci i wręczyła mi list. Nie mogłam uwierzyć. (Napisała do mnie Tomoko Tauijiri, 16 lat). Spełniło się dzięki Wam moje marzenie. Za co wam po stokroć dziękuję i składam niski pokłon.

Beata "Betty-san" Iwanowicz, Kraków

Ależ nie ma za co - możesz podziękować tylko sobie, przecież to Ty napisałaś list, myśmy tylko podali adres. :) A tak na marginesie, dla wszystkich, którzy mają zamiar wysłać list do japońskich klubów korespondencyjnych, przypominamy, że adres znajdziecie w rubryce "Z kraju i ze świata" w Kawaii 18 oraz w KSK (list Jowity ze Szczecina) w Kawaii 20. Miłej korespondencji!



Rys. Marzena Kaczmarska.



Rys. Beata Iwanowicz.

(...) Wielu z nas w okresie wcześniejszym, czy też późniejszym, napisało i wysłało swoje dane na adres redakcji do rubryki "Poznajmy się". Ja też tak zrobiłem. Miałem 21 lat, byłem nowy w temacie i ucieszony pojawieniem się czasopisma o tematyce mi bliskiej. Oczywiście złapałem za kartkę, naskrobałem parę słów i tak w jednym z pierwszych waszych wydań pojawił się mój adres. No i zaczęło się. Do faceta, który będąc w wojsku nie pisał nawet listów do rodziny, nagle z dnia na dzień napisało mnóstwo ludzi. Musiałem uczyć się pisać listy. Posiadam sporą wiedzę i jakąś tam inteligencję, a tu musiałem zmobilizować to wszystko, aby móc korespondować z kilkudziesięcioma osobami jednocześnie. Nie mylić tematów i nie popaść w rutynę. Człowiek dość werbalny na poziomie kontaktów międzyludzkich musiał przerzucić się na słowo pisane. Korespondenci pojawiali się i odchodzili i wciąż pojawiają się nowi. I oto właśnie dochodzę do tematu, który chciałem poruszyć. Zaczynając miałem 21 lat, teraz mam 24. Ci korespondenci, którzy ze mną zostali, dorastają wraz ze mną, zmieniają się nasze poglądy, tematy. Nasze listy już nie przypominają tych sprzed roku czy dwóch. A co z nowymi korespondentami? Oni mają nasze adresy sprzed lat, sugerują się starymi danymi. I zamiast spotkać osobnika odpowiadającego ich zainteresowaniom, spotykają dorosłych ludzi, których poglądy i zainteresowania przez ten czas uległy zmianie. Niektórzy żałują, że wysłali swój adres, bo postępowali kierując się potrzebą chwili. Ja sam przyznam postąpiłem podobnie, wysyłając swoje dane. Lecz teraz, gdy wciąż przychodzą nowe listy, podjąłem to wyzwanie, gdyż zdaję sobie sprawę, że podając swój adres podjąłem zobowiązanie, mimo, że wtedy tego tak nie traktowałem. Teraz, z perspektywy czasu rozumiem, jaki obowiązek na siebie wziąłem. I tutaj stawiam pytanie czytelnikom - czy wiecie, do czego się zobowiązujecie, podając swój adres? Czy będziecie w stanie spełnić swój obowiązek za rok, czy dwa lata? Bo jeśli to tylko chwilowa zachcianka, to lepiej nie wysyłać swoich danych. Ja sam chciałbym podziękować tym wszystkim z którymi korespondowałem. Tym, którzy wciąż do mnie piszą, lub dopiero to zrobią. Dziękuję nawet tym, którzy z jakichś niewyjaśnionych przyczyn przestali pisać. Widocznie mieli jakieś ważne powody. Wszyscy ci ludzie wpłynęli na moje postępowanie w większym lub mniejszym stopniu. I mam tylko nadzieję, że przygoda, która zaczęła się z chwilą ukazanie się waszego pisma prędko się nie skończy.

E.Wile Coyote, Jasło

My również mamy taką gorącą nadzieję i bardzo jesteśmy radzi, że tak prostą rzeczą jak umieszczenie czyjegoś adresu na łamach czasopisma mogliśmy sprawić komuś radość. Serdecznie pozdrawiamy Ciebie i wszystkich Twoich korespondentów.

Pragnę serdecznie Wam podziękować. Dzięki Wam jestem bardzo szczęśliwa! Nazywam się Madelene-Ch. Aumasson i w poprzednim numerze Kawaii został wydrukowany mój list. Napisałam go do Was, ponieważ szukałam w Polsce przyjaciół. Słabo znam język i było mi bardzo trudno. Opisałam swoją historię, podróż do Indii i powrót do Francji. Teraz wyjazd do Polski i pracę moich rodziców w konsulacie. Naprawdę nie spodziewałam się, że mój list zostanie wydrukowany. Bardzo za to dziękuję. (...) Wiadomo, są wakacje. Od ich początku (a zaczęłam je 1-go czerwca) jestem w podróży. Wróciłam dokładnie 13-go sierpnia z Cypru (to był piątek 13-go!) i okazało się, że u mnie w pokoju znajdują się dwie torby listów. Jak je przeliczyłam i doszłam do... 700, to nie mogłam w to uwierzyć! Aż tyle osób przeczytało mój list i chciało do mnie napisać? A może to ta miła odpowiedź Redakcji, zamieszczona pod listem, tyle zdziałała? Jestem bardzo szczęśliwa z tego, że Polska okazała się cudownym krajem, pełnym tak miłych i skorych do pomocy ludzi! Nie ukrywam, że kilkakrotnie otrzymywałam niemiłe listy, jakieś żarty, obelgi. Ktoś nawet napisał, że skoro Polska mi się nie podoba, to żebym s...a do "żabojadów". Inna osoba przekazała mi kilka komiksów po francusku. Byłam pewna, że to miły upominek, ale okazało się, że mam je tłumaczyć. Osoba ta podała tylko swój pseudonim, nie pisząc listu, nawet nie dołączyła znaczka zwrotnego. Łatwo się domyśleć, że odesłałam je tak jak dostałam, bez niczego. Wiele osób było zdania, że Madelene to tylko mój pseudonim. Ale mimo wszystko bardzo się cieszę z listów! Czasem zarzucano mi, że jestem roztargniona w odpisywaniu, lecz nie mam głowy jak komputer, nie odpowiem na wszystkie pytania, a poza tym muszę sama czytać i pisać listy, bez pomocy. Cieszę się, że tak wiele fanklubów do mnie napisało, myślę jednak, że lepiej należeć do jednego, niż do 78 (bo tyle się zgłosiło!). Bardzo jestem szczęśliwa, że napisał do mnie Grzesiek Staniszewski (a jest o 8 lat starszy!), Ania Pasik, Magda Brandt i jej fanklub, czy Krzysiek Churski. Jest takich jak oni osób niewiele, ale dzięki nim dowiedziałam się, że w Polsce można znaleźć miłe osoby, chcące się zaprzyjaźnić ze "Smarkulą z Francji". Bardzo się cieszę, że dla wielu osób nie ma znaczenia to, że ktoś nie jest z Polski, nie zna dobrze języka i będzie odpisywał z pomocą innej osoby-tłumacza. Dziękuję, że tak wielu z czytelników pamiętało o znaczku zwrotnym, w przypadku ponad 700 listów to po prostu zbawienie! Nie chciałabym, aby list ten był za długi, dlatego będę już kończyła. Z całego serca pragnę jeszcze raz podziękować za to, że dzięki "Kawaii" poznałam w Polsce bardzo dobrych i życzliwych ludzi. Dziękuję!

Madelene-Chantal Aumasson

Naprawdę nie ma za co, bardzo nas cieszy to, że polscy fani tak licznie odpowiedzieli na Twój list, a zatem to właśnie im należą się podziękowania. Pozdrawiamy Madelene oraz wszystkich tych, którzy okazali jej życzliwość, dziękujemy wam bardzo.

Niech przeklęty będzie dzień, w którym wziąłam tą gazetę do ręki!!! - ***zwierzenie.***
Ten, kto dotknął tej skarbnicy mocy tajemnej, nie zazna spokoju! - ***przestroga.***

Piszę ten list z tych samych powodów, co inni - padłam ofiarą choroby zakaźnej, przenoszonej przez Wasze cudowne, niepozorne pisemko. Mam typowe objawy: nie śpię, nie jem, nałogowo oglądam anime i czytam mangi, jestem uzależniona od Kawaii, a w mojej głowie cały czas fruwają czarodziejki i jakieś inne kawaii panienki z zielonymi i niebieskimi włosami. Nie znalazłam jeszcze antidotum i chyba już nigdy nie znajdę (no bo właściwie po co?)!!!

Minako-chan, Pabianice

He, he, he... no to witaj w klubie droga Minako. Zapewniam Cię, że w redakcji są jeszcze bardziej zakręcone indywidualności (i nie mam tu na myśli Alfreda). Gdybyś tylko zobaczyła różowe pomponiki z mangowymi oczami walające się po biurkach (ja nie żartuję!), lub zielone ufoludki siedzące w pudełkach z zieloną herbatą (to również nie żart!:), to byś uznała, że Twoje życie jest bardzo normalne... ;) W każdym razie Alfred właśnie wyraził chęć poznania jednej z tych fruwających panienek z zielonymi włosami - da się to jakoś załatwić? Hę?


Rys. Paweł Piekarski.

(...) Wszyscy mówią (piszą) coś o swoich rodzicach (dzieciach), to ja też skorzystam z okazji. Moi rodzice na początku postawili mi ultimatum - albo te twoje bajeczki, albo filmy po dwudziestej. Myśleli, że wybiorę to, co teoretycznie każdy dorosły człowiek wybrać powinien (nie czuję się zbyt dorośle, choć dzisiaj wyrobiłam sobie dowód). Ha! Wybrałam bajeczki... I wtedy zaczęli mnie chyba odrobinkę rozumieć... A mój tata zobaczył dzisiaj mój rysunek i nawet mu się spodobał. O kurczaki!... Kilka dni temu spotkałam dziewczynę, która nie może mieć w domu żadnych swoich mang czy anime (co innego czytać w "Kawaii" o kimś takim, a co innego spotkać...). Biedaczka! Pożyczyłam jej jedną z moich "Sailor Moon"... Dlatego kocham moich rodziców! (...)

Katarzyna Łuczka, Gdańsk

My też ich kochamy! Myy teeeż! Ups... Alfred, coś ty mi znowu dolał do herbaty, co?

Od lat pasjonuję się mangą/anime i bardzo się ucieszyłam, gdy po raz pierwszy ujrzałam Wasz magazyn. Od tej pory nie przegapiłam ani jednego numeru. Ale muszę przyznać, że staczacie się na dno. Opisujecie "Sailor Moon" - niech będzie (chociaż ja nie jestem jej fanką). Niestety są czytelnicy, którzy kochają czarodziejki. Ale błagam Was! Nie opisujcie takich bzdur jak "Kot w butach", czy też "Robin Hood". I nie wmawiajcie nam, że to manga. To przecież są bzdurne baje dla dzieci. I tak samo te Wasze okropne studio Ghibli, albo też Tsubasa (wstrętny ozor). Jeśli chcecie pisać artykuły o tych banalnych bajkach, to żegnajcie.
PS. Jeśli chcecie dalej opisywać te głupie bajki, to wydajcie specjalny magazyn pt. "Bajki dla najmłodszych".

A-san, Szczecin

Hmm... przyznam się, że z największym trudem powstrzymuję się od udzielenia odpowiedzi naszej A-san, gdyż dziwi mnie, że po tym wszystkim, co zostało już napisane w Kawaii (a przecież autorka listu wyraźnie sugeruje, że Kawaii kupuje nie od dziś) A-san nie wie, że manga/anime ma wiele





Humor zawarty w tej historyjce zwalił nas z nóg! Autorem tej zabawnej pracy jest Marcin Banaszkiewicz, któremu szczerze gratulujemy poczucia humoru. Co prawda Alfred po ujrzeniu tego minikomiksu trochę protestował, ale po uduszeniu gumowego kurczaka mu przeszło.

obliczy i jest dla każdego. Po raz wtóry na naszych łamach oddaję głos Czytelnikom... do dzieła kochani, ustosunkujcie się do wypowiedzi A-san...

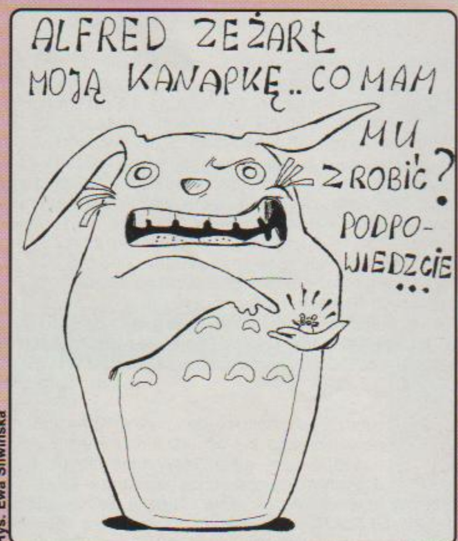
(...) Siedziałam sobie oglądając po raz któryś, z niesłabnącym zachwytem, śliczniutką Armitage (sztuczną szczękę zastawiłam w lombardzie, żeby kupić sobie kasetę!) i nagle mnie tknęło. Tknęło mnie dopiero za którymś razem. (...) Tknęło mnie w końcowej partii filmu. Pustynia, nastrój, bohaterowie jadą do laboratorium "ojca" naszej cyborgini. Miejsce nazywa się Dunwitch Hill, jak informuje polska wersja tłumaczenia. I tu się zaczęło. Oderwałam gałki oczne od ekranu i popędziłam po stosowną bibliografię. (O rety, o rety, skąd ja to znam...). Może bym i na to nie zwróciła uwagi, ale w wieku lat trzynastu, po przeczytaniu "Koszmaru z Dunwitch" (tak się pisze) całą noc ze strachu nie spałam. Opowiadanko jest niejakiego H.P.Lovecrafta, polecam jak ktoś chce rozwinąć początki neurozy, bo to jedno ze smakowitszych. Występują tam: miejscowość Dunwitch, bohater o imieniu Wilbur (pół-człowiek, pół-potwór, akurat imię dla asystenta dr Asakury) oraz... tak, prosze państwa, napięcie rośnie... niejaki dr Armitage, zbawca ludzkości zresztą. Więc ja się pytam, kto się naczytał starych, amerykańskich horrorów? Hę? Uprzedzam, to nie żaden cyberpunk, tylko solidny horror z lat 20-tych z inspiracjami z Poe`go. Ale jeśli to tylko przypadek, to niech mnie Wielki Cthulu kopnie macką! Zresztą, ech, żeby tak anime w klimatach z Lovecrafta... a jutro wszyscy siwiuteńcy ze zgrozy. Forma niestety już mocno przestarzała, ale wyobraźnię to pan miał, że szponki lizać! Yeah!

Regina Mrówka, Wrocław

Oj tak, to prawda - niektórzy członkowie redakcji również są miłośnikami twórczości mistrza Lovecrafta. A tak swoją drogą - anime w tym klimacie? - jak najbardziej! Gwarantuję, że takie pozycje istnieją!

(...) Moja koleżanka przeczytała w Kawaii recenzję mangi DNA[2] i bardzo jej się spodobała. I tym zachęciła mnie do jej przeczytania. Przeczytałam i jeszcze bardziej mi się spodobała niż jej. Zauważyłam, jak śliczną kreskę ma Masakazu Katsura. Tą recenzją zachęciłam się do przeczytania innych recenzji mang tego autora (Video Girl Ai, IS). Te również mi się spodobały. Później obiło mi się o uszy, a potem zobaczyłam, że to są mangi dla chłopców. Katsura rysuje przeważnie (tak mi się wydaje) takie mangi. Ale już było za późno - bardzo je polubiłam. I teraz przechodzę do pytania. I co mam zrobić? Czy dziewczyna może czytać (lubić) mangi dla chłopców?

T.A. Mitaka, Biłgoraj



Rys. Ewa Śliwińska

Czy może? Ależ oczywiście, że TAK! Nie jest żadną tajemnicą, że mimo podziału na mangi dla dziewcząt i chłopców, obie strony "wyczytują sobie wzajemnie" przeznaczone dla siebie pozycje. Możesz być spokojna - jest to jak najbardziej normalne. Zdziwiłabyś się, ilu chłopców czyta mangi przeznaczone dla dziewcząt - nie ma w tym nic nadzwyczajnego. Manga już taka jest... miłej lektury dzieł Masakazu Katsury...! ^__^

(...) Czy moglibyście zrobić listę 10 anime, które Waszym zdaniem byłyby odpowiednie do uświadamiania rodziców? (...)

Ami, Kraków

Czy moglibyśmy? Hmm... w sumie tak... jest ich zresztą o wiele więcej niż tylko dziesięć, wszystko zależy od tego ile masz lat i co chcesz udowodnić. ^__^ Jeśli chcesz pokazać, że w mandze/anime nie dominuje przemoc i seks, to nadadzą się do tego prawie wszystkie dzieła studia Ghibli. Jeśli chcesz pokazać, że anime/manga oprócz dobrej zabawy niesie ze sobą również głębokie przesłania, to raz jeszcze zaproponujemy studio Ghibli, a ponadto twórczość Mamoru Oshii czy też Katsuhiro Otomo. Jeśli chcesz udowodnić, że manga to nie tylko produkcje dla dzieci, w takim razie polecamy raz jeszcze dwóch ostatnich twórców, a na dokładkę dzieła z wytwórni Gainax... naprawdę jest tego sporo i jeśli uważnie czytasz Kawaii, takich przykładów nie powinno Ci zabraknąć - problem polega tylko na tym, aby je mieć pod ręką...

(...) Były pytania w stylu: Dlaczego oglądasz te bajki? A co w tym takiego pouczającego dla nastoletniej dziewczyny? Weź się za naukę, a nie czytanie jakichś głupich komiksów! Ja w twoim wieku... etc. etc. ...Pewnego dnia powiedziałam, dość. Wzięłam wszystkie materiały na temat mangi i długo rozmawiałam z rodzicami. Wyjaśniłam im dlaczego się tym interesuję i co to jest (tak naprawdę) manga i anime. Uświadomiłam ich, że to ja mówię prawdę, a nie ludzie z zewnątrz (znajomi itp.), którzy krytykują coś, o czym nie mają pojęcia. Zrozumieli, uwierzyli, ale to ja musiałam coś zrobić (pierwszy krok w ich stronę). (...)

Aleksandra, Warszawa

Otóż i to Drodzy Czytelnicy. Pierwszy krok może i nie jest łatwy, ale czasami trzeba się na niego zdobyć, aby przełamać lody i rozwinąć nić zrozumienia. Brzmi trywialnie? - bo i jest trywialne, ale za to potrafi zadziałać w sytuacjach, które z pozoru i bardzo często, wydają się bez wyjścia...

(...) Uwielbiam oczy Miyu, wyglądają na zmęczone życiem, jakby świat stał się dla niej obojętny. Pragnie odejść, odpocząć. Miyu nie ma w oczach tego blasku (ma inny) co Usagi, pełne energii, ciepła i nadziei. Każde oczy kryją w sobie zagadkę. Uwielbiam odcinek z drugiej serii Sailorek - "Ochronić ChibiUsę". Ich oczy są inaczej narysowane niż zazwyczaj. Patrząc na nie ogarnia mnie to dziwne uczucie. Zazwyczaj w oczach Sailorek nie widać źrenic, bo zasłania je ta biała owalna plamka, ale nie w tym odcinku. Źrenice są lepiej widoczne, bo i plamki są mniejsze. Oczy Rei z Evangeliona są smutne, jak kwiat pomiędzy cierniami. Tak szczerze, to uważam, że oczy w postaciach mangowych są najważniejsze, to one zdradzają nam, co czuje bohater. Za każdym razem potrafią zaskoczyć swym wyglądem. Niektóre oczy są puste, wtedy wiem, że to postać bez duszy. Artysta daje duszę temu co stworzy. Dzieło bez duszy nie ma przyszłości. Kawaii ma wielką duszę, patrząc na nie czuje się tą energię włożoną w powstanie każdego numeru. Czasem, gdy nie chcę mi się rysować, próbuję się zmuszać. Zaraz po narysowaniu postać mi się podoba, ale następnego dnia spoglądam na nią i czuję jak by mówiła: "Dlaczego nie dałaś mi duszy?" Zazwyczaj jestem roztrzepana, a teraz piszę takie rzeczy... 23.00, tak szybko? Niedługo mama zawoła - "Jeszcze nie śpisz?" - wtedy będę musiała zgasić światło i położyć się spać. Noc to czas na rozmyślanie. Może dlatego wszystko lepiej idzie mi wieczorem. Pisanie, rysowanie, czytanie. Dla wielu osób Kawaii stało się czymś więcej, niż tylko gazetą. Stało się snem na jawie, spełnieniem najskrytszych marzeń Właśnie mama weszła do pokoju i powiedziała, żebym się położyła. Ale ja nie chcę spać! Może jutro to co napisałam już nie wyda mi się takie fajne. Patrząc w lustro zastanawiam się, czy to wszystko nie jest snem. Może całe moje życie jest snem. Moja uśpiona podświadomość wysyła miłe obrazy. Wiem jedno, że jeśli to sen, nie chcę się budzić. Jeśli się obudzę, to jedno życie się zakończy, a rozpocznie drugie. Oby w tym drugim życiu znalazło się miejsce na Kawaii.

Monika Cyran, Aleksndrów

Cześć! Mam 21 lat i studiuję na Wydziale Historycznym Uniwersytetu Warszawskiego. Pragnę podzielić się moimi spostrzeżeniami odnośnie mangi, a zwłaszcza jej piłkarskiej odmiany. Mowa

Rys. Paweł Piekarski.





Rys. Emilia Baczyńska.



oczywiście o Tsubasie. Zachwyciłem się tą bajką. Pierwszy raz zetknąłem się z nią 2 lata temu na niemieckojęzycznym kanale RTL2. Była perfekcyjnie zrealizowana! Obraz idealnie współgrał z dźwiękiem. Już samo to robiło wrażenie (w przeciwieństwie do "obróbki" na Polsacie 2). Jest to nietypowa produkcja i przy bliższym wglądzie zadaje kłam teorii, iż bajki są rzeczą niepoważną (tak pokutującej jeszcze w Europie!). Postaci w Tsubasie są bardzo realistyczne pod względem psychologicznym. Ich charaktery nie są zawieszone w mentalnej próżni. Egzemplifikując: Kogiro doznał w dzieciństwie wstrząsu (zmarł mu ojciec), musiał się wcześnie usamodzielnić i dojrzeć. Rozwoził butelki, gazety. Stąd wzięła się jego siła fizyczna i nastawienie do życia. Wszystko chciał robić sam, był nieufny w stosunku do innych. Drugi z brzegu przykład: mający kłopoty ze wzrokiem i przez to popadający w alkoholizm Roberto Hongo, trener Tsubasy, odnajduje w nim część siebie, kiedy był młody! Dlatego postanawia się nim zaopiekować. Przykłady można by mnożyć. Najważniejszy jest jednak w owej bajce przekaz ideologiczny, przesłanie. Następuje ciekawe zderzenie dwóch systemów wartości: Tsubasy oraz Kogiro. Przede wszystkim (co zrozumiałe) różnicuje ich stosunek do futbolu. Tsubasa cieszy się grą; to jest jego całe życie, nie wyobraża sobie siebie bez futbolówki u nogi. Czerpie z gry przyjemność. Jest finezyjnym technikiem. Odwrotnie Kogiro. Boisko jest dla niego jakby areną gladiatorów. On traktuje futbol jak nieustanną walkę, gdzie "słabsza kość pęka". Liczy się tylko zwycięstwo. Gra bardzo siłowo. Różnice w pojmowaniu piłki nożnej sięgają głębiej: tyczy się to ich stosunku do gry zespołowej. Tsubasa buduje zespół. Jest najlepszy, ale przez to dojrzewają przy nim inni. Kogiro myśli tylko o sobie. Z biegiem czasu jednak dojrzewa. Bajka obfituje również w dramaty (vide: Mizugi i jego choroba serca, która uniemożliwia mu grę). Podstawowym przesłaniem tej pełnej pasji, dynamicznej animacji jest pokazanie, iż należy dążyć do sukcesu, realizować swe marzenia i nie bać się ich, robić w życiu to, co się lubi najbardziej. Wymowne jest zakończenie: Kogiro uzyskuje remis na wagę zwycięstwa, po trzech latach twardych bojów. Jest on już jednak innym człowiekiem. Pojął, na czym polega rola ka-


Rys. Jolica-san.

pitana i gra zespołowa. Ów remis jest również sukcesem Tsubasy, który walczył z licznymi kontuzjami i Nankatsu, pozbawionego czołowych zawodników (Mizaki, Genzo). Cały ten przydługi wywód miał pokazać, iż animacji nie można lekceważyć. Pozornie banalne, zawierają jednak wiele istotnych treści.

MAZAK


(...) Jaką szkołę trzeba skończyć (tylko nie piszcie, że żadną...), aby pracować tak jak Wy pracujcie, tzn. siedzieć, jeść ciastka, oglądać anime, a w drodze do ciastkarni układać w myślach recenzje?

Eugenia de Basille


Hjeee, hjeeee, no nie, aż tak "różowo" to z tą naszą pracą nie jest, ale co do tych ciastek, to w przypadku niektórych członków zespołu redakcyjnego masz trochę racji. Co się natomiast tyczy szkoły, hmm... najlepiej żeby była dobra, to już na dobry początek wystarczy, a reszta to miłość do tematu, wiedza, silna wola i umiejętności, którymi w takiej pracy należy dysponować. Trochę szczęścia też się przyda. ;) A tak poza tym... ooo, przepraszam - teraz mamy przerwę - Gato i Ina właśnie wrócili z cukierni z ciachami....


(...) Jak powstało Kawaii? Kto wpadł na ten pomysł? Jak zebrano "załogę tego statku"? Jakie były pierwsze pomysły, sondaże, przewidywania, itp. (...)

Virgo, Kraków


Hmm... z tymi pytaniami odsyłam do Kompendium Kawaii - patrz: druga strona okładki w tym numerze. ;)


(...) Moja obojętność w sprawach mangi i anime trwałaby pewnie w nieskończoność, gdyby nie fakt, że jestem wielkim miłośnikiem fantasy, Tolkien to mój guru. Pewnego dnia (a raczej późnego wieczora) włączyłem Canal Plus i doznałem szoku. Wiecie chyba o co mi chodzi? Tak, tak: Kronika Wojny


Rys. Falka.

Lodoss. Czegoś takiego było mi trzeba. Nie jest więc chyba dziwne to, że kiedy w kiosku zobaczyłem 21. numer Kawaii, a w nim obszerny opis ROLW, kupiłem go bez wahania. (...) Chciałbym wyrazić uszanowanie za profesjonalny wygląd i zawartość pisma i prosić o dalsze propagowanie klimatów fantasy na łamach Kawaii.

Paweł Kaliniecki, Łańcut


Dziękujemy za miły list, cieszymy się z przybycia nowego fana i zapewniamy, że fantasy w Kawaii nie zabraknie, gdyż jest to bardzo bogato reprezentowany gatunek w mandze i anime.


(...) Zauważyłem u siebie ciekawą rzecz. Odkąd oglądam anime i słucham muzyki z niego pochodzącej, stałem się romantykiem. Kiedyś muzykę z np. Oh My Goddess! wyrzuciłbym przez okno. Czemu? Ano, bo nie wali 200 BMP, słowem - nie techno! A teraz? Gdy słucham np. tracku 8 z Tenchi Muyo i przypominam sobie scenę, z której pochodzi, to aż łza się w oku kręci... (...)

Shumira, Sosnowiec


Oj tak - muzyka w anime to zupełnie osobny rozdział "mangowej magii". Tematyka jest tutaj tak szeroka, jak szeroka może być tylko w anime i mandze. Jeszcze kiedyś wrócimy do tego tematu, bo fakt faktem - warto przyjrzeć się temu nieco bliżej.


List, który właśnie trzymacie w rękach nie jest co prawda pierwszym listem, jaki do Was wysłałam, ale ten porusza chyba najważniejszy problem, nie tylko mój, ale i części fanów z całej Polski. Chodzi o brakujące numery Kawaii, których nie można dostać nawet w antykwariatach! (...) Domyślam się, że dużo mi nie pomożecie, ale chociaż powiedzcie, czy dla Waszych fanów nie planujecie dodruków? (...)

Emi Anya, Warszawa


Niestety, po raz kolejny muszę zmartwić zarówno Ciebie droga Emi, jak i pozostałych Czytelników, liczących na dodruk brakujących numerów Kawaii. Takowych dodruków niestety nie przewidujemy. Ostatnią deską ratunku są inni fani, którzy mają podwójne egzemplarze danego numeru, lub też chcą się ich pozbyć. Jest jeszcze jedno wyjście, być może nie w stu procentach zadowalające, ale jednak w pewien sposób może pomóc - Kompendium Kawaii. W tym unikatowym wydaniu znajdą się również teksty z poprzednich numerów Kawaii, być może tam znajdziecie brakujące materiały i informacje.


(...) Mam nowe ksywki dla Mr.Gato i Jediego - Mr.Gacie i Mr Yogi. Kawaii, co?

Ama Koto, Srock


Yhyyyy!

Regulamin Galerii Czytelników KSK:

1. Prac nie należy składać.
2. Prace należy usztywniać kartonowymi wkładkami.
3. Minimalny format prac to A5, maksymalny - A3, preferowany - A4.
4. Prace powinny być wykonane na białej i w miarę sztywnej kartce papieru, bez jakiegokolwiek nadruku (kratka, linia itp.). Prac nie należy wycinać.
5. KAŻDA praca musi być podpisana z drugiej strony (tam, gdzie nie ma rysunku), DRUKOWANYMI, WYRAŹNYMI LITERAMI. Oprócz imienia, nazwiska (ewentualnie pseudonimu), można podać również miasto, wiek, tytuł (czyli ogólnie - to, co chcemy, aby zostało umieszczone pod pracą w Galerii KSK).
6. Dopuszczalne są wszelkie techniki wykonywania prac (kredki, farby plakatowe, celuloidy, tusz, forma elektroniczna - format PC), natomiast w przypadku np. kredek świecowych i węgla nie gwarantujemy wykorzystania pracy, gdyż wykonane tymi technikami rysunki najbardziej narażone są na uszkodzenie.
7. Na kopercie należy dopisać dużymi literami, że przesyłka przeznaczona jest do Galerii Czytelników KSK.
8. Zamiast oryginałów, można przysyłać kserokopie prac.
9. Redakcja nie odpowiada za tematykę prac Czytelników oraz za ewentualne naruszenie ich praw autorskich.
10. Redakcja nie gwarantuje wykorzystania nadesłanych przez Czytelników prac w Galerii.

Wszelkiego rodzaju przesyłki do KSK, prosimy przysyłać na adres:

WYDAWNICTWO SILVER SHARK
"KAWAII - KSK"
ul. Tęczowa 25
53-602 Wrocław



Darek Styrna

KU PRZESTRODZE I PAMIĘCI

"Little Boy" (chłopczyk) i "Fat Man" (grubas; tłuścioch). Te dwa przemiłe imiona będące przejawem ekstremalnie czarnego humoru nadano dwóm bombom, które nieodwracalnie zmieniły historię i oblicze naszego świata.

6 sierpnia długo jeszcze kojarzyć się będzie Japończykom z nową wizją piekła, jakie eksplodowało nad głowami mieszkańców Hiroszimy tego dnia, w 1945 roku. Krótko po godzinie ósmej, w czasie, gdy większość dorosłych szła do pracy, a dzieci maszerowały do szkół, na niebie dostrzeżono trzy super fortece B-29. Nie ogłoszono alarmu przeciwlotniczego. Hiroszima nie była celem strikte strategicznym i nikt nie skojarzył, że może być celem nalotu. Z pokładów samolotów zrzucono cztery spadochrony. Trzy z nich unosiły w powietrzu aparaturę naukową mającą unaocznić skutki premierowego wybuchu. Czwarty spadochron zrzucony z pokładu bombowca "Enola Gay" dowodzonego przez pułkownika Paula Tibbetsa miał podpiętą bombę, o której tak naprawdę nikt nic nie wiedział... Materiałem użytym do jej stworzenia był uran, bomba miała wagę 4500kg, a jej moc określono na 20000 ton TNT.


Hiroszima po wybuchu.

O tym co "Little Boy" potrafi, przekonano się o 8.14, gdy bomba osiągnęła pułap 570 metrów i znalazła się dokładnie nad szpitalem Shima...

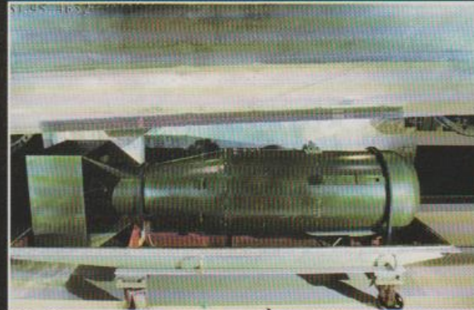
Eksplodowało słońce...

Większość miasta przestała istnieć. Fala uderzeniowa zniszczyła wszystko co stało na jej drodze w promieniu ponad dwóch kilometrów. Pożar wywołany falą ognia trwał trzy dni i strawił dziesiątki tysięcy domostw. W punkcie zero temperatura osiągnęła niemal 6000C, a ciśnienie prawie 8 ton na m². Ludzie, którzy znaleźli się w pobliżu epicentrum, wyparowywali w ułamku sekundy. Po tych, którzy stali w pobliżu betonowych murów, pozostały tylko widoczne do dnia dzisiejszego cienie.


Bombowiec B-29 Enola Gay, który zrzucił bombę na Hiroszimę.

"Po wybuchu bomby miasto wyglądało dokładnie tak samo, jak malowidła w świątyniach buddyjskich przedstawiających piekło".

Jak widać osiągnięcia amerykańskich naukowców były imponujące. Jako pierwszym udało im się unicestwić w kilka sekund ponad 80 tysięcy ludzkich istnień. W trzy dni później, 9 sierpnia 1945 roku ofiarą wyzwolonej energii atomu stało się Nagasaki. Jego mieszkańcy mogą mówić o prawdziwym wyroku przeznaczenia. Nagasaki bowiem nie miało być pierwszoplanowym celem nalotu, a jedynie celem alternatywnym. Miastem, które miało podzielić los Hiroszimy była Kokura, na której terenie znajdowały się arsenały i pomniejsze obiekty militarne. Los w postaci chmur i wiatru zadecydował inaczej.


Little Boy.

W Nagasaki rolę kata odegrał samolot B-29 nazwany "The Great Artist" (Wielki Artysta) lub od imienia jego dowódcy kapitana Fredericka. C.Bock'a "Bock's Car". Podczas feralnego lotu jednostką dowodził dwudziestopięcioletni kapitan Charles Sweeney. Jak już wspominałem warunki pogodowe były tego dnia bardzo kapryśne. Silny wiatr przesuwający grubą warstwę chmur uniemożliwiał bombardowanie Kokury. W końcu zdecydowano o zmianie kursu na Nagasaki. Niefortunna dziura w chmurach spowodowała, że trzy super fortece pozbyły się swojego ładunku. Wybuch nastąpił o 11.01 na wysokości 550 m nad centrum dzielnicy Urakami. "Fat Man" ważył 5000kg i miał moc wybuchu 22000 ton TNT, a do jego skonstruowania użyto plutonu.

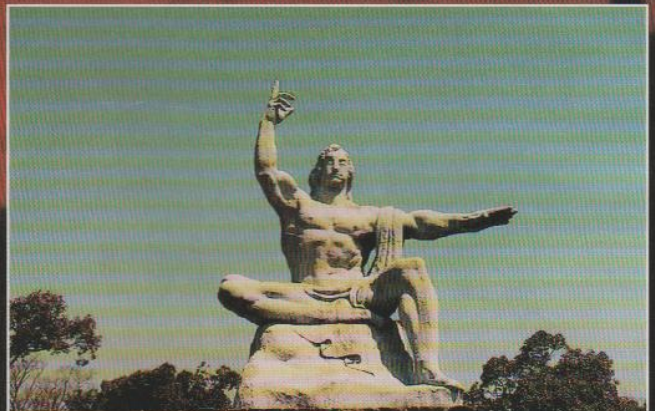
Chmura cząstek wyssana siłą wybuchu zakryła niebo. Zapadła kilkuminutowa ciemność, porównywalna z zaćmieniem słońca.

Nagasaki uratowały od większych zniszczeń, nie do końca centralny zrzut ładunku i położenie miasta. Okoliczne wzgórza przechwyciły i złagodziły podmuch fali uderzeniowej. Mieszkańcy mogą mówić o opiece bogów, bowiem w chwili wybuchu zginęło ich "zaledwie" około 35 tysięcy (ilość sumaryczna ofiar podana na pomniku w epicentrum wybuchu podaje liczbę ok. 74 tysięcy osób). Oczywiście liczba ta (podobnie jak w wypadku Hiroszimy) nie uwzględnia ilości ofiar, które pochłonęły promieniowanie gamma i neutrony. Ofiary choroby popromiennej umierają do dziś. Tak jak ich dzieci i wnuki...

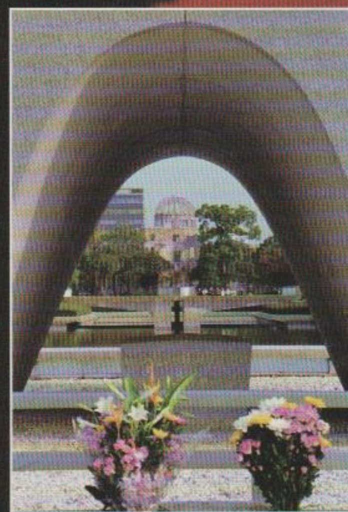
Ocenia się, że na skutek "śmierci we krwi" ilość ofiar bomb atomowych zrzuconych w 1945 roku można liczyć w setki tysięcy. Jak wyglądają Hiroszima i Nagasaki - pierwsze ofiary bomb A - dzisiaj? Żyją... I raz do roku oficjalnymi uroczystościami przypominają o swoim istnieniu, ostrzegając świat przed losem jaki je spotkał.

Tym co obecnie kojarzy się z wybuchem są charakterystyczne pomniki obu miast. W Nagasaki jest to centralna aleja zamknięta masywem kamiennego monumentu. Pół nagi mężczyzna rozpościera swoje ręce. Lewą prosi, czy może żąda pokoju na ziemi, prawą oskarżycielsko wyciąga ku niebu skąd przybyła śmierć...

W Hiroszimie jest to znajdujący się w centrum Parku Pokoju (Peace Memorial Park) piękny w swojej prostocie łuk, pod którym płonie wieczny ogień, a w którego perspektywie widoczny jest szkielet jedynego budynku, który mimo, że znalazł się w epicentrum, ocalał. Jest również dzwon... Jego dźwięk rozbrzmiewa czasami w rozgardiaszu parku, głosząc wypisane na tablicy obok przesłanie...


Pomnik w Nagasaki.

"Odrzućcie wszelkie bronie i wojny atomowe, dajcie narodom żyć w prawdziwym pokoju! Pozwólcie bić dzwonowi, by jego dźwięk dotarł do uszu każdego człowieka we wszystkich zakątkach świata... Uczyńcie to i Wy przyjaciele... Rozkołyszcie ten dzwon dla pokoju..."


Pomnik w Hiroszimie z widocznym szkieletem budynku ocalałego po wybuchu.

Bibliografia:

Jolanta Tubielewicz - W-wa 1984 - "Historia Japonii".
Michał Derenicz - Nasza Księgarnia 1977 - "Japonia Nippon".
Werner Heise - "Little Boy and Fat Man" - raport.
William Laurence - reportaż z nalotu na Nagasaki.

Kawaii KONTAKT

(redaguje: Mangosia)

Regulamin:

1.Anonse do rubryki "Kawaii Kontakt" nadsyłamy wyłącznie na kartkach pocztowych lub pocztą elektroniczną.

2.Anons nie powinien przekraczać trzystu znaków oraz ogłoszeń zawierających oferty handlu hurtowego oraz sprzedaży, kupna, wymiany wydawnictw pirackich.

3.Anonse będą umieszczane w kolejności nadesłanych zgłoszeń.

4.Redakcja zastrzega sobie prawo do skrótów, przeredagowywania anonsów i odrzucania ofert nie spełniających warunków powyższego regulaminu.

5.Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za treść ogłoszeń i wynikłe z nich skutki.

Nawiążę kontakt z fanami mangi i anime. Adres: Manga Child, ul. Chrobrego 5A/79, 15-057 Białystok. Proszę o znaczek zwrotny.

Nawiążę kontakt. Adres: Agnieszka Szymańska, Motyczów 134, 28-340 Sędziszów.

Odpiszę na każdy list. Adres: Elżbieta Sokołowska, ul. Zielona 43, 39-100 Ropczyce.

Zapisujcie się do nowego klubu! Adres: Ewelina Danel, ul. Sobieskiego 40b/7, 43-300 Bielsko-Biała.

Chcę korespondować z osobami posiadającymi rzadkie wiadomości o Sailor Moon. Adres: Adrian Golis, oś. Oświecenia 27/14, 31-636 Kraków. Proszę o znaczek zwrotny.

Nawiążę kontakt z osobami z okolic Łasku i Zduńskiej Woli. Adres: Emila Grądzka, Kol. Sędziejowice 2, 98-160 Sedziejowice. Proszę o znaczek zwrotny.

Czekam na listy od ludzi ciekawych życia, lubiących poznawać nowych ludzi i nowe miejsca, otwartych na inność i nowość, nie zadufanych w sobie. Adres: Łukasz Sielski, ul. Bat. Chłop. 39/30, 70-645 Szczecin, e-mail: sielaj2@friko.onet.pl

Nawiążę kontakt. Adres: Julia, ul. B. Chłopskich 12/28, 15-661 Białystok.

Odpiszę na każdy nienormalny list. Adres: Baloo-san, ul. Topolowa 24/168, 41-303 Dąbrowa Górnicza.

Nawiążę kontakt. Adres: Luiza Malinowska, ul. Imbramowska 5/7, 31-212 Kraków.

Szukam informacji o Sailorkach. Adres: Rei, ul. Niedurnego 13/11, Gliwice-Sośnica.

Nawiążę kontakt. Adres: Ewelina Stanek, ul. 11-go Listopada 10/19, 42-200 Częstochowa.

Nawiążę kontakt z fanami Sailor Moon. Adres: Usagi, ul. Dywizjonu 303 10/46, 86-300 Grudziądz.

Chcę stworzyć klub Manga Window - fan club super deformed. Adres: Nika, ul. Podzamcze 2/5, 20-126 Lublin.

Nawiążę kontakt z fanami mangi i anime oraz osobami grającymi w gry fabularne. Adres: ELV, ul. Młodzieżowa 6/118, 20-468 Lublin, tel. (081) 744-96-63.

Nawiążę kontakt. Adres: Jacek Czupik, Wylewa 172, 37-530 Sieniawa.

Nawiążę kontakt z fanami Sailor Moon. Adres: Xena, ul. Obr. Westerplatte 13/9, 44-104 Gliwice.

Nawiążę kontakt. Adres: Anka S., Ul. Długa 90, 34-400 Nowy Targ.

Nawiążę kontakt. Adres: Tomasz Ciesielski, Na Uboczu 10/70, 02-791 Warszawa, e-mail: spawn10@friko4.onet.pl

Uwaga! Piszcie! Odpiszę na każdy list. Adres: Amei, ul. Pomorska 94b/36, 80-333 Gdańsk-Oliwa.

Nawiążę kontakt. Adres: Grzegorz Sowa, Nienadówka 36, 36-142.

Nawiążę kontakt. Adres: Nana-san, ul. Jana Kiepury 1/3, 58-506 Jelenia Góra.

Nawiążę kontakt z fanami Sailor Moon. Adres: Joanna Cieśluk, ul. Krakowska 39/24, 31-062 Kraków, tel. (012) 423-53-36.

Nawiążę kontakt z fanami Evangeliona. Adres: Piotr Zielonka, ul. Bukowska 11a/3, 60-809 Poznań.

Nawiążę kontakt. Adres: Besu Besu, os. Orła Białego 3/3, 61-251 Poznań.

Dołączcie do klubu Sailor Senshi. Adres: Sailor Senshi Club, ul. Lisia 10, 05-807 Podkowa Leśna.

Nawiążę kontakt z fanami Sailor Moon. Wymienię się naklejkami z Albumu Fana 2/97. Adres: Iwona Głębicka, ul. Rybaki 35/39, 00-211 Warszawa.

Zapiszcie się do klubu Sailor Moon. Adres: Klub Sailor Moon, ul. Westerplatte 68/3, 76-200 Słupsk.

Zapraszamy do klubu Planet Tenchi. Adres: Ryoko Masaki, ul. Okulickiego 9/10, 10-693 Olsztyn.

Poszukuję wszystkiego, co dotyczy Ranmy 1/2 , Appleseeda, Tenchi Muyo i twórczości Clampa. Adres: Bożena Jona, ul. Raciborska 73, 44-350 Gorzyce, tel. (036) 45-11-033.

Sprzedam Kawaii nr 3,5,8,9. Animegaido nr 1,3,4. Komiks Sailor Moon nr 2,3,6,8,9,10,11 /97 oraz 1,2,3,4,5, 7/ 98. Naklejki z albumu oraz inne artykuły związane z Sailor Moon.

Sprzedam Album Fana 2/97, 137 wklejonych naklejek za 35 zł. Adres: Michał Pruszyński, ul. Floriańska 16, 59-860 Gryfów Śl.

Sprzedam komiksy Sailor Moon nr 9,12 /97 oraz od 1 do 10/98. Adres: Beata Sobierajska, ul. Czarnkowska 1/1, 91-013 Łódź.

Szukam kogoś z Kielc lub z okolic, kto posiada 3 odcinek Armitage III z Canal+. Adres: Lotka, ul. Gagarina 10/14, 25-031 Kielce, tel. (041) 361-18-44 (niedziele po 16).

Poszukuję kalendarza J. P. Fantastica 1999 Sailor Moon, oraz sprzedam komiksy Sailor Moon nr 6,7,8,9,10,11,12. Adres: Anna Strzała, ul. Dąbrowskiego 5/3, 39-300 Mielec.

Czy w Kielcach ktoś interesuje się mangą i anime? Piszcie. Adres: Piotrek 19, ul. Manifestu Lipcowego 83/17, 25-433 Kielce.

Nawiążę kontakt z Tomkiem Pawlukowcem i Michałem Michalskim oraz z otaku z Międzyrzeca Podlaskiego. Adres: ISSHIN, Anna Puszkarska, ul. Żarówie 117, 21-350 Międzyrzec Podl., tel. (083) 371-56-02 po 17.

Jeśli chcesz poznać rysownika o pseudonimie Kony, napisz. Rysuję też portrety postaci z mang i anime na zamówienie. Napisz sensownie, to szybko ci odpiszę. Adres: Kony, ul. Garwolińska 9-99, 04-348 Warszawa.

Sailor Kontakt - chcemy zrzeszyć fan kluby Sailor Moon z całej Polski - szefowie piszcie! Adres: Sailor Kontakt, ul. Ludowa 11/77, 41-310 Dąbrowa Górnicza, tel. (032) 76-48-188.

Ja też! Ja też! Ja też! Chcę abyście do mnie pisali... chlip, chlip... mamusiu, gdzie moja grzechotka? Mile widziane rysunki. Adres: Marta Strugała, ul. Saperów 9/18, 58-100 Świdnica Śl. tel. (074) 53-50-81.

Mam 18 lat, oprócz mangi i anime interesuję się Japonią, a także trochę Anglią, USA, kotami i Danikenem. Adres: Kira, ul. Kawaleryjska 8/4, 20-552 Lublin.

Sprzedam Kawaii nr 1,6, 10,11,12,13,15 oraz Animegaido nr 2,3,4. Adres: Przemysław Smuga, Bielice 14, 72-212 Dębice, tel. (091) 419-10-80 po 17.

Zapraszamy do klubu Power Manga - piszcie. Adres: Kate-chan, Power Manga , ul. Rozbrat 10/14 m 19, 00-451 Warszawa.

Nawiążę kontakt z fanami Sailor Moon i nie tylko. Adres: Mia-chan, ul. Bułgarska 4/9, 64-100 Leszno.

Ludzie piszcie do mnie! Adres: Lilianna Kostrzanowska, ul. Sobieskiego 7d/9, 22-300 Krasnystaw.

Jestem spokojnym totalnym maniakiem gier komputerowych i mangi. Kocham pisanie listów i spędzanie czasu przy komputerze - piszcie! Adres: Foxy, os. Słoneczne Wzgórze 24/28, 25-408 Kielce.

Uwielbiam mangę i anime, zbieram wszystko, co jest związane z duchami i zjawiskami paranormalnymi. Adres: Karolina Rutka, ul. Kasandry 7/23, 26-6000 Radom.

Lubię koty i chomiki, moje hobby to manga i anime. Adres: Iwona Roszczyk, ul. Cebertowicza 2/9, 80- 809 Gdańsk - Chełm, tel. (058) 302-78-58.

Ludziska piszcie ja nie gryzę, obiecuję. Adres: Ola Tomczak, ul. Inowrocławska 16/30, 91-033 Łódź.

Nawiążę kontakt - proszę o znaczek zwrotny. Adres: Pyru, Martyna Pyrkosz, ul. ZWM 13/12, 44-100 Gliwice.

Nawiążę kontakt. Adres: Marta Kownacka, ul. Asnyka 4/29, 02-028 Warszawa.

Nawiążę kontakt z fanami Sailor Moon w wieku 11-15 lat. Adres: Agnieszka Kowalska, ul. Boh. Warszawy 41, 44-283 Rydułtowy.

Fan mangi i anime mieszkający w Szwecji - nawiąże kontakt! Adres: Morden, Torggatan 4, 280-10 Sosdala, Szwecja.



RYSUJEMY

spotkanie 2

Ohayo !!! Dzisiaj... PROPORCJE TWARZY

Czy pamiętacie z poprzedniej lekcji czym jest kanon? Ustaliliśmy, że jest to zbiór pewnych praw i proporcji, które określają budowę dowolnego tworu (w tym człowieka) w jego idealnej postaci. W ostatnim numerze omawialiśmy prawa rządzące postacią ludzką. Dzisiaj zajmiemy się twarzą. Na początek twarz rysowana klasycznie czyli rysunek nr 1.

Za obszar twarzy uważa się jej część, zawartą między podbródkiem a linią włosów. Twarz możemy podzielić na dwie symetryczne części, pionową linią przechodzącą przez nos. Kanon zakłada podział poziomy twarzy na trzy równe części.

Pierwsza linia od góry (A) wyznacza nam linię włosów, druga (B) linię brwi, trzecia (C) koniec nosa, ostatnia (D) koniec podbródka. Obszary BC i CD również dzielimy na trzy części każdy. W polu BC górna 1/3 zawiera w sobie oczy; środkowa 1/3 obszaru CD zawiera w sobie usta. Linie pionowe wyprowadzone z kącików ust powinny wyznaczyć położernie źrenicy w oku. Górna część małżowiny usznej ma swój początek na lini (B) i sięga do 2/3 obszaru BC. Zwróćcie uwagę na linie (E) i (F). Ograniczają one w pionie owal twarzy ludzkiej. Linie trókąta wyprowadzone z przecięcia linii (E) i (F) z linią (A) do czubka nosa również mogą służyć do zlokalizowania środka oka.

Oczywiście takich zależności jest więcej, ale akurat te będą nam potrzebne do znalezienia analogii w twarzach postaci z mangi i anime.

Każdy kto miał kontakt z mangą i anmie w wykonaniu kilku różnych mangaków, przyzna mi zapewne rację. Trudno jest znaleźć jakiś złoty środek na rysowanie twarzy. Każdy z uznanych mistrzów rysuje w sposób charakterystyczny dla siebie. Bez większych problemów można więc odróżnić kreskę i tym samym twarz rysowaną przez np. CLAMP, Rumiko Takahashi czy Masamune Shirow.

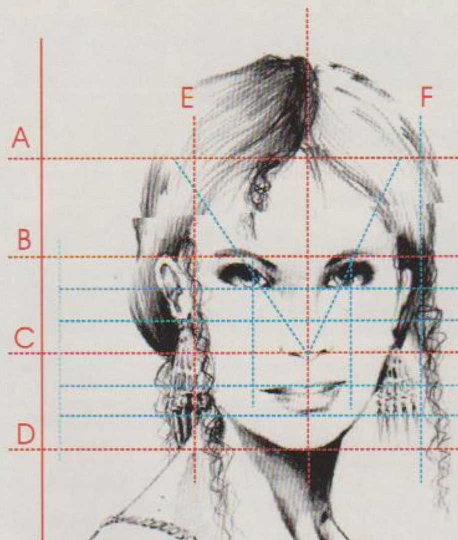
Problemem jednak nie jest to co je od siebie różni, ale jakie elementy i proporcje są dla nich wspólne. Spróbujmy omówić te podobieństwa w oparciu o kanon klasyczny.

Podzielmy twarz podłużną (rys. 2) jaką rysuje spora ilość grafików i twarz owalną (rys. 3) jaką rysuje m.in.. Clamp na trzy równe, poziome części. Możemy je podzielić również pionową linią na dwie symetryczne połówki.

Podobnie jak w kanonie klasycznym liia (C1) przebiega przez nos, a oczy zawierają się wraz z brwiami na obszarze B1-C1. Podobnie jest z uszami. w całości mieszczą się między liniami B1 i C1. Ramiona trójkąta z przecięcia linii A1 z liniami E1 i F1 do podbródka wyznaczają położenie oka i kącików ust.

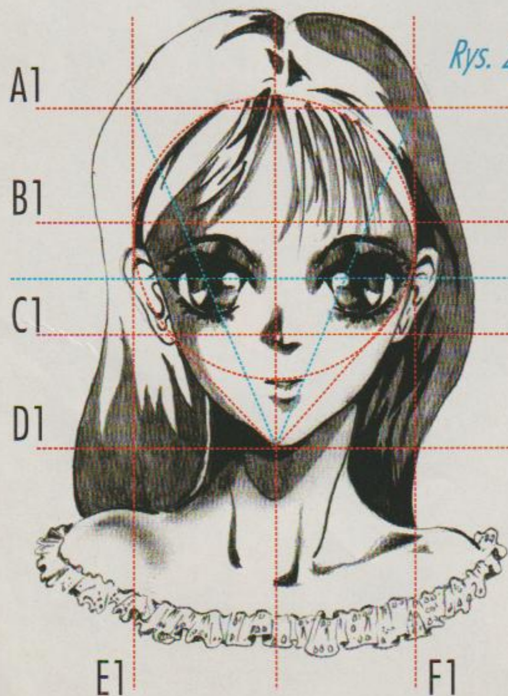
Położenie oka wyznacza również linia dzieląca na połowy obszar B1-C1.

Po co dorysowałem koła i styczne do nich, wychodzące z podbródka, zobaczycie na stronie obok.

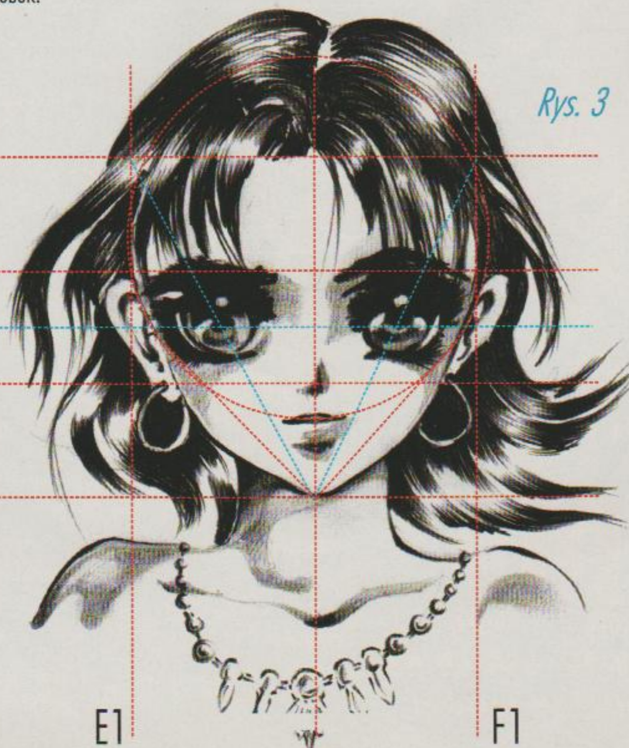




Rys. 1

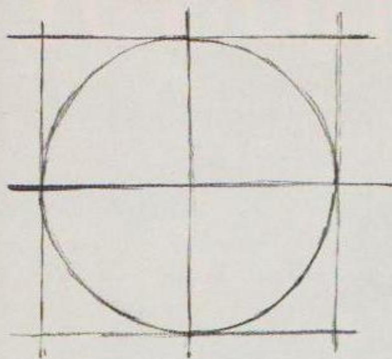


Rys. 2

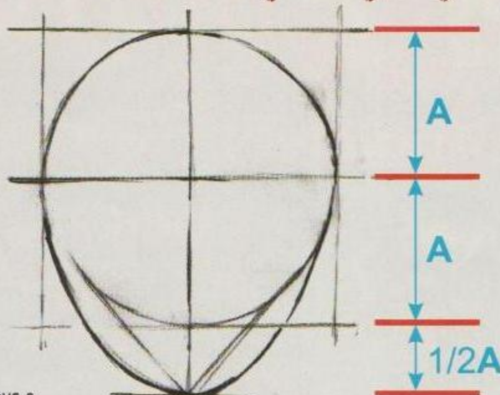


Rys. 3

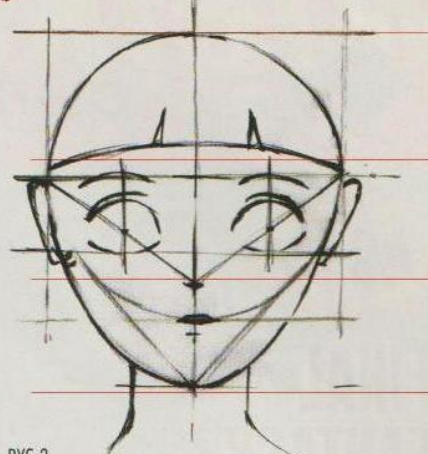
KROK PO KROKU - czyli rysujemy twarz



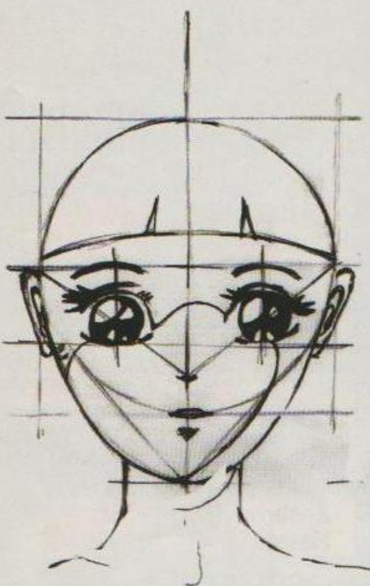
RYS 1.
Rysujemy kwadrat i zaznaczmy jego osie. Pionowa oś kwadratu posłuży nam jako pionowa oś rysowanej twarzy.
W kwadrat wpisujemy koło...



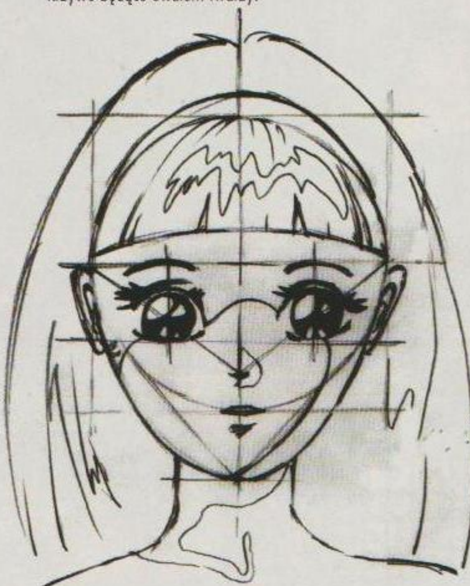
RYS 2.
Na osi pionowej twarzy odkładamy dodatkowy punkt, który zaznaczy nam podbródek. Jego odległość od kwadratu zależy od tego, jak bardzo pociągłą twarz chcemy uzyskać. Ja użyłem 1/2 modułu A . Rysujemy styczne do koła i potem wyznaczamy symetryczne krzywe będące owalem twarzy.



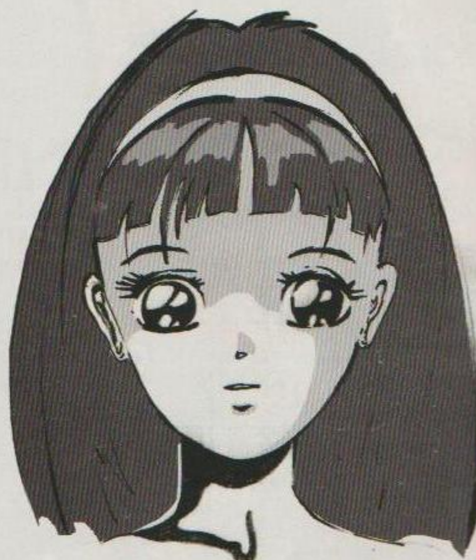
RYS 3.
Zgodnie z tym co pisałem na poprzedniej stronie wyznaczmy położenie ust, nosa i owalu oczu i brwi. Dorysowujemy uszy i zaznaczmy zasięg grzywki...



RYS 4.
Zaczynamy wstępnie dopracowywać szczegóły. Zaznaczmy bliki na oczach (o ich położeniu w zależności od kąta widzenia napiszę wkrótce - przy okazji lekcji rysowania oka). Wstępnie ustalamy grubości brwi i rzęs.
Zaznaczmy linię cienia na twarzy...



RYS 5.
Dopracowujemy szczegóły oczu i cieni.
Dodajemy fryzurę (o tym również wkrótce) i zaznaczamy jak na jej powierzchni rozłoży się światło.
Teraz mamy dwie możliwości ostatecznego wykończenia naszego rysunku. Można bądź wygumkować linie konstrukcyjne szkicu...

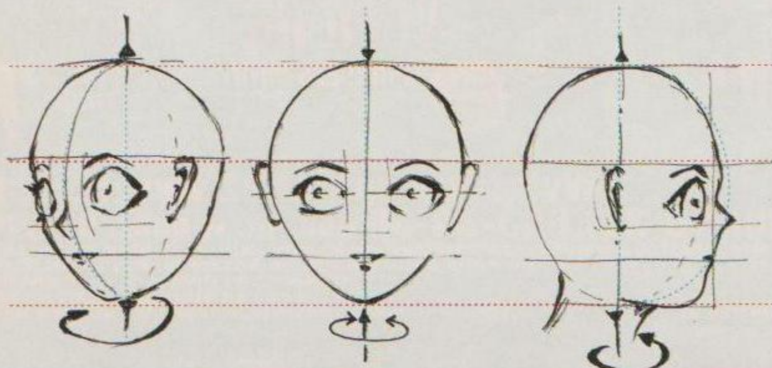


RYS 6
... Bądź przyłożyć nową kartkę (lub kalkę) i odrysować na niej wszystkie "czyste" linie , poczym uzupełnić cienie (o technice rastrowania lub podkładania koloru na skanie na kolejnych lekcjach). Na razie proponuję ołówek, farbę lub rozwodniony tusz. Dodatkowo pozwala to na ostateczne niewielkie korekty. Ja przykładowo nieco opuściłem poziom oczu...I gotowe...

ZADANIE DOMOWE:

Zadanie początkowo może się Wam wydać trudne, ale potraktujcie je jako swoisty eksperyment

Powróćmy do rysunku nr 3 z tej strony, na którym narysowaliśmy głowę z zaznaczonymi osiami, podziałem twarzy i wstępnie zaznaczonymi oczyma, nosem, ustami i uszami. Wyobraźcie sobie, że jest to rodzaj globusa, ustawionego na pionowej osi, który możemy sobie dowolnie obracać w lewo i w prawo. Linie podziału twarzy potraktujmy jako południki i równoleżniki. Teraz wyobraźmy sobie z kolei, że obróciliśmy wspomniany wyżej globus. Zastanówcie się co będziemy widzieć i jakie elementy twarzy znikną lub ulegną skróceniu.



Jeszcze raz powtarzam... Potraktujcie te ćwiczenia jako nowe doświadczenie, jak znudzi się Wam już rysowanie twarzy.. Jako tymczasową wskazówkę jak może to wyglądać potraktujcie rysunki zamieszczone obok. Do rysowania twarzy z profilu czyli z boku jeszcze wrócimy za dwa miesiące. Wówczas będziecie mogli porównać wyniki swoich eksperymentów, z tym co chcemy Wam przekazać.

W PRZYSZŁYM NUMERZE:
TWARZ INACZEJ I DUŻE (NIEKONIECZNIE NIEBIESKIE) OCZY

Wielka PROMOCJA



Oferta ważna do wyczerpania zapasów!
Angielskie wersje językowe!

49,90



FINAL FANTASY

MD GEIST

59,90

SAMURAI SHODOWN



BIG WARS





ROBOT CARNIVAL

FATAL FURY

PLASTIC LITTLE

63,90

DIGITAL DEVIL STORY



FATAL FURY



69,90

HENTAI (EROTYKA)

SOL BIANCA

GHOST IN THE SHELL



MACROSS



Oferta specjalna

UROTSUKIDOJI III
OVERFIEND III
Vol. 1-4
Zestaw tylko 199,90 zł
Kaseta 63,90 zł

MACROSS 2 EPS
Vol. 1-3
Zestaw tylko 149,90 zł
Kaseta 63,90 zł

ROBOTECH
(początki sagi MACROSS !!!)
Vol. 1-10
Zestaw tylko 459,90 zł
Kaseta 63,90 zł

STARBLAZERS
Vol. 1-6
Zestaw tylko 299,90 zł
Kaseta 63,90 zł

BATTLE SKIPPER
Vol. 1-3
Zestaw tylko 149,90 zł
Kaseta 63,90 zł

RANMA 1/2 OAV
Vol. 1-3
Zestaw tylko 149,90 zł
Kaseta 63,90 zł

NINJA SCROLL



69,90

69,90

YOU'RE UNDER ARREST
Vol. 1



63,90

BUBBLEGUM CRISIS
Vol. 1



63,90

Fanzin



5,00

nr 1

APPLESEED

63,90



RIDING BEAN



63,90

VAMPIRE
PRINCESS MIYU
Vol. 1







Wyłączny dystrybutor KISEKI Films, MANGA Entertainment i Madman Entertainment w Polsce:
MANTA
ul. Rysy 33, 02-828 Warszawa
kontakt: (022) 643-54-20, fax (022) 641-84-82
e-mail: manta@ gromit.pmc.com.pl

Wyłączna sprzedaż wysyłkowa:
tel. (0-22) 643-34-80 pon.-pt. w godz. 9^{00}-17^{00}
* nie wysyłaj pieniędzy! za zamówione kasety zapłacisz przy odbiorze! *
* do ceny należy doliczyć koszty przesyłki ok. 7 zł *
* średni czas dostawy - 5-7 dni !!! *
* ceny zawierają podatek VAT *
* możliwość zamówień listowych i mailowych *

Zapraszamy do współpracy sklepy z grami, filmami i mangami!

Autoryzowane punkty sprzedaży detalicznej: Warszawa, Ultima, ul. Chłodna 35/37 paw. 7; Kraków, R.A.R., ul. Grzegórzecka 32A; Łódź, Wszystko Gra, ul. Piotrkowska 88; Rzeszów, Garou, ul. Asnyka 10/37; Wrocław, Blue, ul. Horbaczewskiego, Targowisko „Astra" paw. 5, ul. Leszczyńskiego 4

Prenumerata

Archiwalia i prenumerata:

1. Należy BARDZO CZYTELNIE I DOKŁADNIE wypełnić przekaz.
2. Za opóźnienia wynikłe z błędnego, lub nieczytelnego wypełnienia przekazu, redakcja nie ponosi odpowiedzialności.
3. Do rubryki „od miesiąca", należy wpisać słownie miesiąc, od którego prenumerata ma się rozpocząć oraz zaznaczyć jej długość (trzy lub sześć numerów) stawiając krzyżyk w kwadratowym polu.
4. Od chwili, gdy dany numer znajduje się w sprzedaży, należy go zamawiać w rubryce „Numery archiwalne". Ceny archiwaliów podane są przy każdej z pozycji. Zamawiając numer archiwalny, wpisujemy w odpowiednią rubrykę jego numer. Można naturalnie wpisywać więcej niż jeden numer na jednym przekazie. Nie należy wpisywać przy numerze jego ceny - służy do tego rubryka na drugiej stronie blankietu. Zamawiając kilka numerów archiwalnych wpisujemy tam ŁĄCZNĄ cenę wszystkich numerów.
5. W placówce Poczty Polskiej należy wpłacić łączną sumę, za wszystkie zamówione towary. Sumę wpisujemy na drugiej stronie przekazu. Koszty przesyłki pokrywa redakcja.
6. Nie przyjmujemy zamówień listownych, uwzględniamy zamówienia WYŁĄCZNIE NA PRZEKAZACH Z CZASOPISMA. Zamówienia wysłane w listach NIE BĘDĄ REALIZOWANE. Nie należy przysyłać pieniędzy w kopertach!
7. Zamawiając płytę Kawaii CD, należy wpisać, który numer (numery) zamawiamy w rubryce „Zamawiam płytę Kawaii CD ...". Przy każdym zamawianym towarze należy zakreślić kwadratowe pole.
8. W razie jakichkolwiek niezgodności prosimy składać reklamacje pod adresem redakcji z dopiskiem: „Kawaii-Reklamacja" lub e-mailem(**dan@silver-shark.com.pl**). Do przesyłki należy dołączyć ksero dowodu wpłaty i krótkie wyjaśnienie,
9. Nie szukaj swojego pisma w kioskach! Zaprenumeruj nas, a przyjdziemy do Ciebie!

Reklamacje:

Reklamacje w sprawie prenumeraty lub numerów archiwalnych należy kierować do Działu Prenumeraty. W poniedziałek w godzinie od 9-tej do 15-tej, w pozostałe dni tygodnia od 9-tej do 11-tej.
Daniel Śniegoń tel. 071 343 70 71 wew. 338, **e-mail: dan@silvershark.com.pl**

Zamawiać można tylko te zestawy Kawaii CD, które są podane na kwitach, czyli np.: 1i2, 2i3 itd.., a nie np.: 2i4...
W przypadku uszkodzonych CD-ROMów należy wysłać je na adres wydawcy z adnotacją SZCZEGÓŁOWO WYJAŚNIAJĄCĄ na czym polega problem. Uszkodzone CD zostaną sprawdzone, i jeśli zaistnieje taka konieczność, wymienione na sprawne.

Po co PIN?

Od początku marca 1998 roku, każda osoba składająca w naszym wydawnictwie zamówienia, dostaje swój PIN, czyli NUMER IDENTYFIKACYJNY. W razie jakichkolwiek zapytań w sprawach zamówień lub w przypadku kontynuacji zamówień, należy podać swój numer PINu oraz dane osobowe.

Cena 0.00 zł № 6 — WYPRZEDANE!
Cena 0.00 zł № 7 — WYPRZEDANE!
Cena 0.00 zł № 8 — WYPRZEDANE!
Cena 0.00 zł № 9 — WYPRZEDANE!
Cena 0.00 zł № 10 — WYPRZEDANE!
Cena 0.00 zł № 11 — WYPRZEDANE!
Cena 5.00 zł № 12
Cena 0.00 zł № 13 — WYPRZEDANE!
Cena 5.00 zł № 14
Cena 5.00 zł № 15
Cena 0.00 zł № 16 — WYPRZEDANE!
Cena 5.00 zł № 17
Cena 5.00 zł № 18
Cena 5.00 zł № 19
Cena 6.00 zł № 20
Cena 6.00 zł № 21

CD nr 1 — Cena 18.30 zł
CD nr 2 — Cena 24.40 zł
CD nr 3 — Cena 24.40 zł
CD nr 4 — Cena 24.40 zł
CD nr 5 — Cena 24.40 zł
CD nr 6 — Cena00.00 zł — WYPRZEDANE!
CD „Mangowe Okienka" — Cena 28.00 zł
CD nr 7 — Cena 0.00 zł — WYPRZEDANE!

Zamawiam prenumeratę magazynu Kawaii
od miesiąca ..../ 99 (słownie)
☐ trzy numery ....18,00 zł
☐ sześć numerów ....30,00 zł
☐ Zamawiam płytę **KAWAII CD1** 18,30 zł
☐ Zamawiam płytę **KAWAII CD** ...... 24,40 zł
☐ Zamawiam płyty **KAWAII CD 1 i 2** 30,50 zł
☐ Zamawiam płyty **KAWAII CD 2 i 3** 30,50 zł
☐ Zamawiam płyty **KAWAII CD 3 i 4** 30,50 zł
☐ Zamawiam płyty **KAWAII CD 4 i 5** 30,50 zł
☐ Zamawiam płytę **MANGOWE OKIENKA** 28,00 zł
☐ Numery archiwalne..........
☐ KOMPENDIUM KAWAII..........20,00 zł
W sprzedaży od LISTOPADA!!!
.... podpis zamawiającego

Zamawiam prenumeratę magazynu Kawaii
od miesiąca ..../ 99 (słownie)
☐ trzy numery ....18,00 zł
☐ sześć numerów ....30,00 zł
☐ Zamawiam płytę KAWAII CD1 18,30 zł
☐ Zamawiam płytę KAWAII CD ...... 24,40 zł
☐ Zamawiam płyty KAWAII CD 1 i 2 30,50 zł
☐ Zamawiam płyty KAWAII CD 2 i 3 30,50 zł
☐ Zamawiam płyty KAWAII CD 3 i 4 30,50 zł
☐ Zamawiam płyty KAWAII CD 4 i 5 30,50 zł
☐ Zamawiam płytę MANGOWE OKIENKA 28,00 zł
☐ Numery archiwalne..........
☐ KOMPENDIUM KAWAII..........20,00 zł
W sprzedaży od LISTOPADA!!!
.... podpis zamawiającego

Zamawiam prenumeratę magazynu Kawaii
od miesiąca ..../ 99 (słownie)
☐ trzy numery ....18,00 zł
☐ sześć numerów ....30,00 zł
☐ Zamawiam płytę KAWAII CD1 18,30 zł
☐ Zamawiam płytę KAWAII CD ...... 24,40 zł
☐ Zamawiam płyty KAWAII CD 1 i 2 30,50 zł
☐ Zamawiam płyty KAWAII CD 2 i 3 30,50 zł
☐ Zamawiam płyty KAWAII CD 3 i 4 30,50 zł
☐ Zamawiam płyty KAWAII CD 4 i 5 30,50 zł
☐ Zamawiam płytę MANGOWE OKIENKA 28,00 zł
☐ Numery archiwalne..........
☐ KOMPENDIUM KAWAII..........20,00 zł
W sprzedaży od LISTOPADA!!!
.... podpis zamawiającego

☐ proszę o przesłanie faktury VAT.
Nasz NIP: ....
☐ Upoważniamy firmę Silver Shark do wystawienia faktury VAT bez podpisu odbiorcy

Zamawiam prenumeratę magazynu Kawaii
od miesiąca ..../ 99 (słownie)
☐ trzy numery ....18,00 zł
☐ sześć numerów ....30,00 zł
☐ Zamawiam płytę KAWAII CD1 18,30 zł
☐ Zamawiam płytę KAWAII CD ...... 24,40 zł
☐ Zamawiam płyty KAWAII CD 1 i 2 30,50 zł
☐ Zamawiam płyty KAWAII CD 2 i 3 30,50 zł
☐ Zamawiam płyty KAWAII CD 3 i 4 30,50 zł
☐ Zamawiam płyty KAWAII CD 4 i 5 30,50 zł
☐ Zamawiam płytę MANGOWE OKIENKA 28,00 zł
☐ Numery archiwalne..........
☐ KOMPENDIUM KAWAII..........20,00 zł
W sprzedaży od LISTOPADA!!!
.... podpis zamawiającego

Jeśli chcecie, aby w telewizji i kinach zagościło anime, jeśli chcecie oglądać spolszczone OAV-ki i czytać przetłumaczone na język polski mangi - nie siedźcie bezczynnie! Pamiętajcie - nikt nas nie wyręczy, czekanie na gotowe rozwiązanie nic nie da - musimy dać o sobie znać i pomóc sobie sami! Nagrodą będzie to wszystko, o co walczymy. Dystrybutorzy i kanały tv muszą być bez przerwy bombardowane tysiącami żądań od fanów z całej Polski, aż do skutku, w przeciwnym razie sprawa szybko przycichnie i znowu wszystko wróci do poprzedniego stanu. Zmarnujemy w ten sposób czas i energię, a przecież nie o to chodzi. Dlatego życzymy Wam wytrwałości i siły. Pamiętajcie - jesteśmy z Wami i zawsze służymy pomocą. Duże pole do popisu mają tu wszystkie fan-kluby mangi i anime w Polsce - wierzymy w Was! Powodzenia i do ataku!

Już standardowo w ramce na tej stronie znajdziecie tekst wzorcowy. Możecie go skopiować, lub napisać sami swoją wersję - decyzja należy do Was - my chcemy tylko ułatwić Wam zadanie. Tekst odezwy celowo został umieszczony w ramce takich rozmiarów, aby bez problemu można go było wyciąć i przykleić na KARTCE KORESPONDENCYJNEJ (pocztówce z miejscem na korespondencję zamiast zdjęcia). Ponieważ kanałów tv i dystrybutorów filmów jest wielu, najlepszym wyjściem byłoby kserowanie niniejszej strony w odpowiedniej ilości (czarno-białe ksero formatu A4 kosztuje ok. 20 groszy), wycinanie i naklejanie go na kartki korespondencyjne - to najtańsza z możliwych form przesyłek pocztowych. Aby ułatwić Wam kopiowanie odezwy, jej wzór umieścimy również na Kawaii CD6 i 7, we wszystkich najczęściej używanych formatach plików tekstowych. Puste miejsca na liście proponowanych anime są po to, aby każdy z Was wpisał tam swoje własne typy.

A oto adresy

(tam należy wysyłać Odezwy, a nie do redakcji!!!):

POLSAT
Aleja Stanów Zjednoczonych 53
04-028 Warszawa

TVN
Augustówka 3
02-981 Warszawa

TVP1
Woronicza 17
02-625 Warszawa

TVP2
Woronicza 17
02-625 Warszawa

Imperial Entertainment
Przasnyska 9
01-756 Warszawa

Syrena Entertainment Group
Marszałkowska 115
00-102 Warszawa

ITI Home Video
Kłubucka 23
Warszawa

Warner Bros
Popiełuszki 16
01-590 Warszawa

Vision Film Distribution Company
Rydygiera 7
01-793 Warszawa

RTL7
Rosoła 10, 02-786 Warszawa

Kawaii **GŁOS OTAKU! - EDYCJA TRZYNASTA** Kawaii

Jestem fanem (-ką) japońskiego komiksu (manga) i filmu animowanego (anime). W imieniu tysięcy miłośników z całej Polski domagam się emitowania w polskojęzycznych kanałach telewizyjnych seriali animowanych produkcji japońskiej, wydawania anime na kasetach, płytach oraz włączenia największych hitów anime do programu kinowego. W przypadku telewizji powinny to być seriale przeznaczone dla wszystkich grup wiekowych (manga i anime między innymi właśnie z tego słyną) oraz jak najbardziej zróżnicowane gatunkowo (przygodowe, fantastyczne, romanse, sportowe, komedie, horrory, historyczne itd.). Jednocześnie chcę zauważyć, że regionalne kanały telewizyjne w wielu miastach nadają seriale anime, lecz są to produkcje stare (w większości z lat siedemdziesiątych) i w lwiej części przeznaczone dla najmłodszego widza - nie o takie seriale chodzi! Dla ułatwienia dokonania wyboru, podaję zestaw klasycznych tytułów seriali anime, które swego czasu biły na całym świecie rekordy popularności wszech czasów i nadal chętnie oglądane są przez rzesze fanów na całym świecie:

MOBILE SUIT GUNDAM
MACROSS
URUSEI YATSURA
DRAGON BALL
RANMA 1/2
NEON GENESIS EVANGELION

TENCHI MUYO
KIMAGURE ORANGE ROAD
SLAYERS
....
....
....

Każdy z wymienionych obok seriali posiada swe wersje pełnometrażowe, przeznaczone do wyświetlania w kinach. Oprócz nich istnieją również hity wszech czasów, pozycje kultowe anime, które bezwzględnie powinny pojawić się w kinach i TV w całej Polsce. Oto kilka przykładów dla ułatwienia dokonania wyboru:

AKIRA
GHOST IN THE SHELL
MONONOKE HIME
PORCO ROSSO
KIKI`S DELIVERY SERVICE
MY NEIGHBOR TOTORO
WINGS OF HONNEAMISE
....

Pragnę również dodać, że interesuje mnie także szeroko pojęta tematyka dotycząca Japonii - a więc, filmy dokumentalne, filmy fabularne (w tym szczególną uwagę zwracam na dzieła Akiry Kurosawy z udziałem Toshiro Mifune), oraz inne programy w jakikolwiek sposób związane z Krajem Kwitnącej Wiśni - jego kulturą, historią, sztuką, dniem dzisiejszym. Proszę o zwrócenie uwagi na to, aby pozycje te opracowano w wersji z napisami (nie lektorem!), pozostawiając oryginalną ścieżkę dźwiękową.

Dołączam swój głos do pozostałych i mam nadzieję, że zarówno ten, jak i wszystkie inne, zostaną potraktowane poważnie przez ludzi odpowiedzialnych za dobór materiału do ramówki polskich kanałów telewizyjnych, kin i rynku video. Dziękuję za zainteresowanie i pozdrawiam.

UWAGA PRENUMERATORZY!

W związku z przejściem magazynu Kawaii na cykl dwumiesięczny, warunki zamawiania prenumeraty NIE ULEGAJĄ ZMIANIE. Nadal obowiązuje LICZBA ZAMÓWIONYCH EGZEMPLARZY. A zatem osoby, które wcześniej dokonały zamówienia prenumeraty, otrzymają zamówioną liczbę egzemplarzy. W razie jakichkolwiek niezgodności, prosimy zgłaszać uwagi pod adresem redakcji, z dopiskiem: "Prenumerata - reklamacje", można również dzwonić pod numer: (071) 34-120-83, lub wysłać wiadomość pocztą elektroniczną: dan@silvershark.com.pl

Uwaga! W nowej prenumeracie Kawaii jest jeszcze tańsze! Czym więcej zamówisz, tym mniej zapłacisz!

Pokwitowanie dla poczty

zł .... gr ....
słownie złotych .... groszy jak wyżej
wpłacający..
Dokładny adres ....
na rachunek
SILVER SHARK sp. z o.o.
BZ II O/WROCŁAW
NR 11201665-124908-130-3000
stempel
pobrano opłatę
zł........................
podpis przyjmującego........................

Pokwitowanie dla banku

zł .... gr ....
słownie złotych .... groszy jak wyżej
wpłacający..
Dokładny adres ....
na rachunek
SILVER SHARK sp. z o.o.
BZ II O/WROCŁAW
NR 11201665-124908-130-3000
stempel
pobrano opłatę
zł........................
podpis przyjmującego........................

Kawaii

Pokwitowanie dla posiadacza rachunku

zł .... gr ....
słownie złotych .... groszy jak wyżej
wpłacający..
Dokładny adres ....
na rachunek
SILVER SHARK sp. z o.o.
BZ II O/WROCŁAW
NR 11201665-124908-130-3000
stempel
pobrano opłatę
zł........................
podpis przyjmującego........................

Pokwitowanie dla wpłacającego

zł .... gr ....
słownie złotych .... groszy jak wyżej
wpłacający..
Dokładny adres ....
na rachunek
SILVER SHARK sp. z o.o.
BZ II O/WROCŁAW
NR 11201665-124908-130-3000
stempel
pobrano opłatę
zł........................
podpis przyjmującego........................



Silver Shark sp. z o.o. - Microsoft Internet Explorer
File Edit View Favorites Tools Help
Back Forward Stop Refresh Home Search Favorites History Mail Print
Address http://www.silvershark.com.pl/
Go Links
SILVER SHARK
Informacje o wydawnictwie
PLUS
Kawaii
Internet